PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION · Nro 11 • DICIEMBRE 1999

ISSN 1514-0466

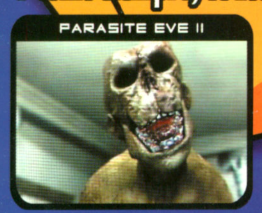
POKÉMON

Te mostramos los últimos juegos, la película y el merchandising de la Pokémanía!

Un informe exclusivo de la Playstation2!

Y como siempre, todos los previews y reviews de tus juegos favoritos!

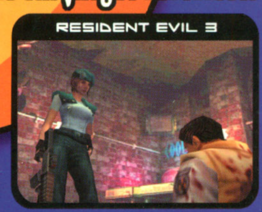
PARASITE EVE II



CRASH TEAM RACING



RESIDENT EVIL 3





00011
9 771514 046006

LAS SOLUCIONES DEL FINAL FANTASY VIII, RESIDENT EVIL 3 Y X-FILES!


GENESIS

Index
índice

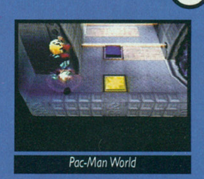


Galerians



The Bouncer





Pac-Man World

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Diciembre 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martin Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Patricio Land
Máximo Frías

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

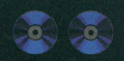
DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Noviembre de 1999

¿La peor pesadilla de Sega?



Un informe exclusivo de la nueva consola de Sony

playstation2

6328666214411



Nota del Editor

Hola amigos, ¡bienvenidos a otro número de Next Level! ¿Cómo la están pasando? Esperemos que bien. Seguramente muchos de ustedes habrán comenzado las vacaciones, pero su revista favorita nunca descansa, y en este número les hemos preparado un informe especial sobre la nueva consola de Sony: Playstation2, con imágenes exclusivas de los títulos que serán lanzados con la máquina en el mes de Marzo en Japón.
Por el otro lado, no podíamos estar sin comentarles el fenómeno Pokémon, un innegable hit de ventas en todo el mundo. Para todos los fanáticos de Picachu & Friends, en este ejemplar van a encontrar los Final Test de los últimos productos de Nintendo, además de la data sobre la primer película en inglés de estos increíbles bichitos, más todo el merchandising que se puede conseguir en las comiquerías del país.
Y como siempre, los Final Test de los juegos que estabas esperando: Crash Team Racing (¡Qué carreritas se armaron en la Editorial!), Mission Impossible, y la solución completa del Resident Evil 3: Nemesis.
Bueno, esperamos que disfruten tanto de este número como nosotros disfrutamos haciéndolo.
¡Nos estamos viendo pronto!

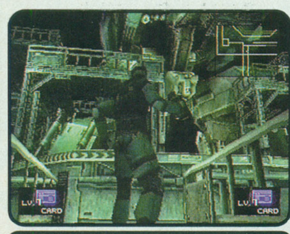


¿METAL GEAR SOLID EN LA DREAMCAST?

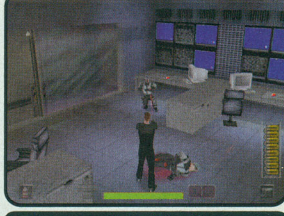
Todo parece indicar que la última aventura de Solid Snake podría integrarse a la nueva consola de Sony, junto con otros títulos importantes, para el 2000.



Los usuarios de Dreamcast pueden respirar tranquilos, porque al parecer las compañías que se están prendiendo al éxito de la consola en los Estados Unidos son cada vez más. Los títulos que más prometen para el próximo año son maravillas como el Resident Evil: Code Veronica y el Draconus, junto a las ya clásicas conversiones de Sega como el Crazy Taxi o el Dead or Alive 2.
Así y todo, hay una buena cantidad de títulos por anunciarse, y según los comentarios de la prensa americana, todavía hay un par de títulos muy importantes que están en la carpeta de las compañías para el 2000, y aunque todavía no hay confirmación de estos rumores por parte de las empresas, todo indica que serán una realidad.
Para comenzar, el **Metal Gear Solid**. Fuentes dentro de Konami anunciaron que el juego sería convertido a la Dreamcast. Esto no parece tan descabellado, ya que recientemente Microsoft adquirió los derechos para la versión en PC del Metal Gear Solid, y según se comenta también tienen la licencia para la nueva consola de Sega, por lo que la salida de los dos títulos podría ser casi simultánea.
Por el otro lado, la gente de Fox anduvo comentando por ahí que está interesada en llevar el **Die Hard Trilogy 2** a la Dreamcast, ya que supieron la elevada cantidad de ventas que tuvo el House of the Dead 2 en USA (junto con la pistola), y esto sería el puntapié inicial para que nuestro amigo McClane arribara a la consola. Un empleado de Fox comentó que si Sega necesitaba otro juego para el periférico, tranquilamente podía ser el Die Hard Trilogy 2.
Por último, los capos de Electronic Arts se han sorprendido con el lanzamiento de la máquina en el país del norte, y ven que las ventas no decaen, así que están interesados en convertir sus mayores éxitos de PC a la Dreamcast. Así que vayan imaginándose lo bueno que va a estar el **FIFA 2000** en la consola, igualito al de PC.
Lo único que esperamos es que estos rumores se confirmen pronto.



Metal Gear Solid



Die Hard Trilogy 2



FIFA 2000

A PICACHU LO QUEREMOS PORQUE NO ENSUCIA LOS PARQUES

Nintendo nos muestra las ventajas de poseer una mascota electrónica, reemplazando a las "convencionales"

Nosotros entendemos esto del éxito de Pokémon, y cómo Nintendo sabe que todo el mundo (o casi todo el mundo) adora a este bichejo conocido como Pikachu. Pero que de ahí consideren que una mascota virtual tiene una gran ventaja sobre las "convencionales" porque las primeras no ensucian en los parques cuando las sacan a pasear... ¿No se les habrá ido un poco la mano? Este comunicado de prensa llegó hace poco tiempo a nuestra editorial, y siceramente no pudimos hacer otra cosa que reírnos de la comparación. Comprarse uno de estos bichines para juguetear en las horas libres del colegio vaya y pase... ¿Pero querer cambiar al boby o al michi por cuatro integrados y una pantalla de LCD, todo porque no ensucia? Qué quieren que les diga, a mi la movida de Pokémon me parece muy interesante, pero mi gato (que se llama Raistlin) desde que leyó el comunicado se para arriba del control remoto y me cambia los canales cada vez que están emitiendo Pokémon.
¡Mirá que gato inteligente!



RAZONES PRINCIPALES POR LAS QUE AMERICA LATINA ADORA A POKÉMON

✓ Más gente compró un juego de Pokémon durante la época de fiestas de 1998 que un juego de Sony PlayStation™.

✓ *Pokémon Pikachu* (de venta por separado) son mascotas electrónicas a las cuales sus dueños sacan a pasear al parque sin preocuparse de si ensucian o no.

Parte del comunicado de prensa de la gente de Nintendo, comentando las "bondades" de las mascotas electrónicas.

DRIVER 3 PARA PLAYSTATION2

Esto es lo que nosotros llamamos gente con proyección de futuro. La compañía Reflections ha comenzado el desarrollo de la tercera parte de su popular franquicia, Driver, para Playstation 2. Todavía es incierta la fecha de salida (lógico), pero se pudo saber que los programadores planean integrar al Driver 3 ciertos elementos que se pueden ver en el nuevo Grand Theft Auto 2. ¿Podremos bajarnos del auto para causar el terror entre los peatones? ¿Una mezcla entre el Driver y el Carmageddon? Hagan sus apuestas...
Obviamente, lo que todos se estarán preguntando es que ocurre con el Driver 2. Por lo que pudimos saber, la compañía ya está trabajando en la segunda parte de la serie (era obvio luego del innegable éxito del juego original), y planea lanzar el título para fines del 2000 en la Playstation, justo antes de la Navidad.
Por el momento no existen fotos del Driver 3 para la PS2, pero sólo imaginarse la calidad del título, ¡nos hace temblar de la ansiedad!



¿Se imaginan el Driver para PS2?

Fechas de Salidas

Playstation

NOVIEMBRE
Medal of Honor - EA
Resident Evil 3: Nemesis - Capcom
Touring Car Challenge - Codemasters
Worms Armageddon - Hasbro
Twisted Metal 4 - 989 Studios
NBA Live 2000 - EA
Toy Story 2 - Activision
Tomorrow Never Dies - EA
Dune 2000 - EA
TR: The Last Revelation - Eidos
Vigilante 8: Second Offense - Activision
Rainbow Six - Red Storm

DICIEMBRE
Smurfs - Infogrames
South Park Rally - Acclaim
Macross VF-X2 - Bandai
Gran Turismo 2 - SCEI
Fighting Force 2 - Eidos
Crusaders of M&M - 3DO
Fatal Fury: Wild Ambition - SNK

Dreamcast

NOVIEMBRE
Incoming - Interplay
WWF Attitude - Acclaim
Soul Fighter - Mindscape
Slave Zero - Accolade
Sega NBA 2000 - Sega
Cool Boarders - Sega
Suzuki Alstare Ext. Racing - Ubisoft

DICIEMBRE
V8: Seccond Offense - Activision

Nintendo 64

NOVIEMBRE
Ready 2 Rumble Boxing - Midway
Toy Story 2 - Activision
Resident Evil 2 - Capcom
Turok: Rage Wars - Acclaim
NBA Live 2000 - EA

DICIEMBRE
South Park Rally - Acclaim
Starcraft 64 - Nintendo
Carmageddon - Titus Software

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

DE SAFARI CON SEGA

El Jumbo Safari nos promete la oportunidad de recorrer las planicies de Africa, atrapando peligrosas fieras.



Sega reveló semanas atrás detalles (junto con algunas fotos) del nuevo juego del equipo del Sonic, Jumbo Safari. Los jugadores van a tomar el rol de un ciudador de un parque de safari, manejando un jeep tratando de mantener los animales en una zona. Para esto podremos tomar control de nuestro vehículo con un volante, más el adicional de una palanca que accionaremos cuando querramos utilizar un lazo para atrapar a los bichejos y de esta forma traerlos al vehículo.

En el juego va a haber seis etapas, dos para los principiantes y cuatro para expertos. En cada nivel deberemos atrapar una cierta cantidad de animales, que aparecerán en una lista. Todo por supuesto en un tiempo limitado.

Como era de esperarse en un juego que involucra animales que se pueden ver retozando en la tierra en la actualidad (no feroces dinosaurios extintos), no vamos a disponer de ningún tipo de armamentos para atrapar nuestras presas, sólo nuestra habilidad con el volante y el lazo, a lo John Wayne.

El arcade ya está disponible en todos los locales especializados de Japón, y se calcula que pronto se verá en los Estados Unidos. Con suerte alguno llegue a nuestro país...





NOVEDADES DEL FINAL FANTASY IX

Uno de los artistas de la saga Final Fantasy sugirió que la novena parte de este famoso RPG tendría un entorno menos futurista

Hace poco tiempo atrás en un reportaje, el artista Yoshitaka Amano -responsable del diseño de los personajes del Final Fantasy I al VI, y parte de los fondos del Final Fantasy VII y VIII- declaró que el Final Fantasy IX se acercaría más a los orígenes fantásticos / medievales de la serie. Cuando se le preguntó qué tipo de escenarios pueden esperar los jugadores en el Final Fantasy IX, Amano comentó que el nuevo juego de rol se estaba acercando al Final Fantasy original. Así que en vez de ser un juego con una ambientación de ciencia ficción, se está convirtiendo nuevamente en un juego fantástico.



Esta transición estaría de acuerdo con descripciones previas del FF IX, incluyendo unos dibujos conceptuales con una ambientación más orientada al estilo medieval, pero con todos los adelantos tecnológicos que hemos visto en los dos últimos juegos.

Obviamente, la compañía no ha hecho comentarios al respecto, y se espera que el misterio se devele en la conferencia de prensa de Square proyectada para el mes de Enero.

LO MEJOR Y LO PEOR

Que se acercan las vacaciones para la mayoría de nuestros lectores, por lo que van a tener mucho más tiempo de disfrutar nuestra maravillosa revista, tirados por alguna playa bonaerense, o en algún club remoto. Lo importante, hagan lo que hagan en estos meses, es no olvidarse de tener NEXT LEVEL abajo del brazo, junto a la consola (que obviamente se van a llevar con ustedes).

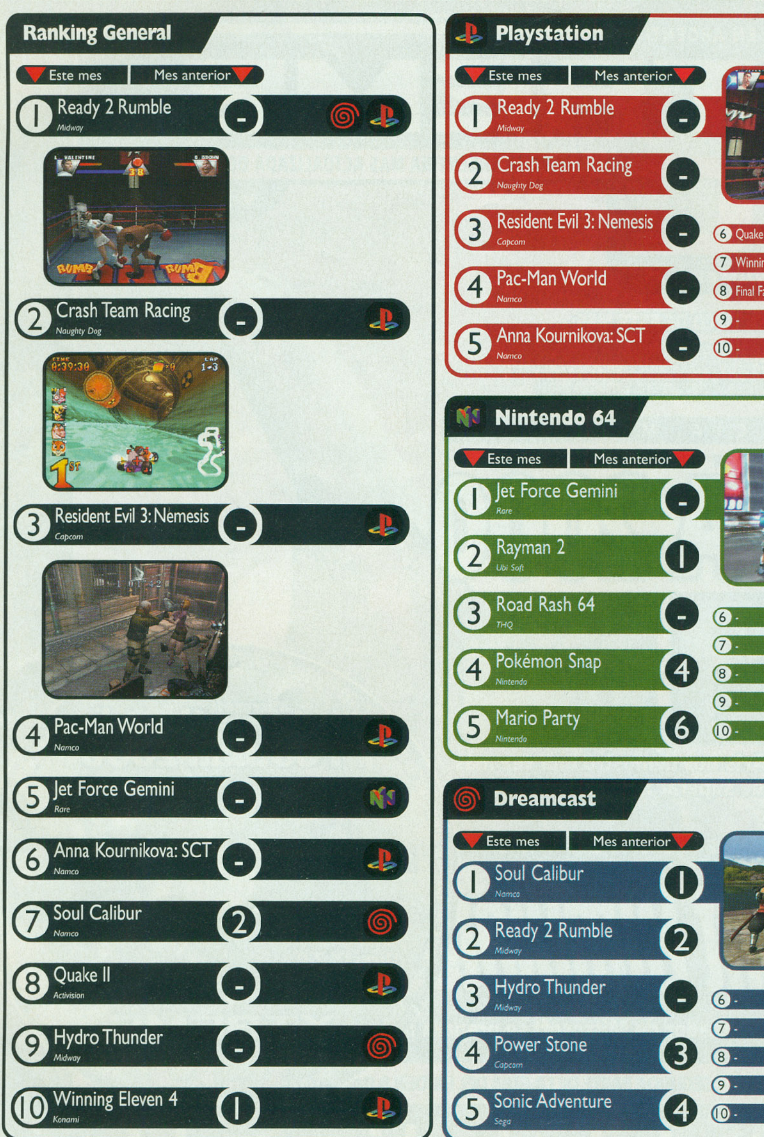
El lanzamiento oficial de la Playstation2, con el anuncio de los 13 títulos que acompañarán a la nueva consola de Sony en Marzo del 2000. Si quieren enterarse todo de esta poderosa maquinita, no se pierdan el informe especial que se encuentra en este mismo número.

La cantidad de títulos que se suman mes a mes a la lista de posibles candidatos para la Dreamcast, ahora con el Metal Gear Solid y toda la línea de Electronic Arts. Esto significa que la consola goza de buena salud, más aún teniendo en cuenta que la Playstation2 tiene una fecha de salida para fines del 2000, un largo añito de espera.

En nuestro afán por tener la última información de todo lo que acontece en el mundo del cine, tuvimos la desgracia de ver "Blair Witch Project", uno de los filmes más esperados por todos en la editorial. Lamentablemente nuestra desilución fue grande, y no pudimos entender cuál fue el motivo por el que los americanos se desvivían por verla. Cuando la estrenen salgan corriendo, pero lo más lejos posible del cine que la den.

Que algunos se aprovechen del éxito de fenómenos como Pokémon para mandar fruta, como un pastor de USA llamado Mark Juvera, que dice reconocer en los capítulos de la serie ciertas cosas que contradicen los dictados de la iglesia, y no tuvo mejor idea que reventar un muñeco de Picachu delante de sus feligreses. Todo porque considera que el fenómeno es el "primer paso" para cosas aún más satánicas, como Magic the Gathering (?)
Increíble, pero en USA siempre pasan esas cosas... No bien algo le gusta a la gente, sale un loco que se revira...

Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Ready 2 Rumble	Midway	-
2	Crash Team Racing	Naughty Dog	-
3	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	-
4	Pac-Man World	Namco	-
5	Jet Force Gemini	Rare	-
6	Anna Kournikova: SCT	Namco	-
7	Soul Calibur	Namco	2
8	Quake II	Activision	-
9	Hydro Thunder	Midway	-
10	Winning Eleven 4	Konami	1

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Ready 2 Rumble	Midway	-
2	Crash Team Racing	Naughty Dog	-
3	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	-
4	Pac-Man World	Namco	-
5	Anna Kournikova: SCT	Namco	-
6	Quake II		-
7	Winning Eleven 4		1
8	Final Fantsy VIII		3
9	-		-
10	-		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Jet Force Gemini	Rare	-
2	Rayman 2	Ubi Soft	1
3	Road Rash 64	THQ	-
4	Pokémon Snap	Nintendo	4
5	Mario Party	Nintendo	6
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Soul Calibur	Namco	1
2	Ready 2 Rumble	Midway	2
3	Hydro Thunder	Midway	-
4	Power Stone	Capcom	3
5	Sonic Adventure	Sega	4
6	-		-
7	-		-
8	-		-
9	-		-
10	-		-

First Approach

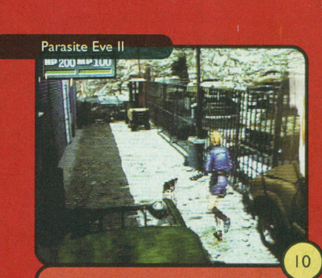
índice

previews de los juegos que se vienen



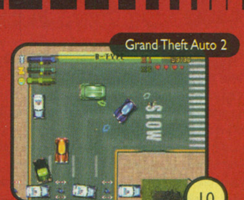
Playstation

Parasite Eve II



Si creían que esas criaturas horribles que acosaron a Aya durante todo el Parasite Eve estaban finiquitadas, mejor vayan preparándose para la nueva aventura de Square, expertos en demostrarnos que el mal nunca es erradicado, sino que espera el momento para apoderarse del mundo cuando menos esperamos.

Grand Theft Auto 2



10

Galerians



11

Playstation 2

Nintendo 64

Tal vez el detalle más curioso de este nuevo titulo de carreras para la Nintendo 64 sea el que Ridge Racer 64 este basado en el primer juego de la saga, y no en una de sus últimas entregas.





Dreamcast

Después del éxito que tuvo la versión de salón de este juego en Japón, Capcom está a punto de lanzar su versión mejorada, para que todos los usuarios de Dreamcast puedan agarrarse a palazos al mejor estilo Star Wars.

Star Gladiator 2



12

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Parasite Eve II

Desarrollado por: Squaresoft
Distribuido por: EA / Squaresoft

Si creían que esas criaturas horribles que acosaron a Aya durante todo el Parasite Eve estaban finiquitadas, mejor vayan preparándose para la nueva aventura de Square, expertos en demostrarnos que el mal nunca es erradicado, sino que espera el momento para apoderarse del mundo cuando menos esperamos. En esta ocasión, la historia del PEII se desarrolla tres años después de los eventos del juego original. Las criaturas mitocondriales supuestamente han desaparecido, pero el 9 de Septiembre del 2000, estos seres hacen su aparición en la Torre Akropolis, en el centro de Los Angeles. En un esfuerzo por controlar el caos, el FBI envía a un equipo recién formado conocido como MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team) para que investigue los hechos. Y ahí entra en acción nuestra protagonista, Aya.



Al igual que en el juego original, los personajes poligonales recorrerán escenarios prerenderizados, pero con una calidad claramente superior. En esta ocasión la aventura se desarrollará en diferentes locaciones, y el sistema de batalla ha sido optimizado, luego de oir los consejos de los jugadores del primer PE. Las armas también podrán ser modificadas, y nuestra heroína contará con una nueva cantidad de hechizos, que tendrán diferentes rangos de ataque. Y como si esto fuera poco, los desarrolladores confirmaron que incluirán un mapa, que se verá en pantalla mientras jugamos.

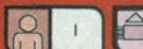
Por el momento, el PE2 parece una versión optimizada del original, aunque con la diferencia de que es muy probable que un segundo protagonista se nos una en las peleas. Este caracter no se va a poder controlar, pero nos ayudará (esperamos, todo depende de la inteligencia artificial) a salir airosos en las batallas.

El juego estará disponible en Japón para este mes, y su par americano para fines del 2000.





Fecha de salida: Verano del 2000
Información en Internet: www.squaresoft.com









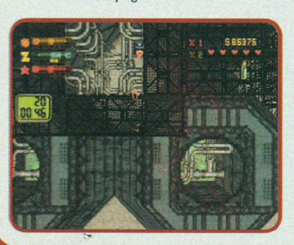
Grand Theft Auto 2

Desarrollado por: DMA Design
Distribuido por: Take 2 Interactive

Uno de los juegos más originales y sin duda uno de los más polémicos de los últimos tiempos, vuelve a hacer su aparición y parece que esta vez, la mano viene todavía más pesada.

Después del gran éxito que tuvo Grand Theft Auto en todas sus versiones, la gente de DMA Design decidió mantener intactos los mejores elementos de este juego y agregarle todavía más detalles a fin de crear un ambiente mucho más realista, que le permita al jugador tomar decisiones que afecten el curso del juego en lugar de cumplir una misión tras otra.

En este caso, el juego se desarrolla en una ciudad en la que operan varios grupos mafiosos, que al igual que en la versión anterior nos van a ir ofreciendo "trabajitos", que por lo general no son muy honestos que digamos.



La principal diferencia entre este juego y su primera parte es que ahora vamos a poder elegir para qué banda trabajar, siempre y cuando nos convenga.

Un detalle interesante de GTA 2 es que aquí los civiles se van a comportar de una forma mucho más real que antes, tal es así, que si en algún momento nos robamos un taxi y manejamos como si no pasara nada, es muy posible que algún pasajero desprevenido se suba y hasta nos de propina por llevarlo o en algunas ocasiones es posible que nos terminen encargando alguna misión especial.

El aspecto gráfico de este juego ha sido mejorado notablemente, el diseño de los vehículos y la forma en la que se van dañando a medida que vayamos chocando será más visible, además los escenarios serán más detallados y contarán con efectos de iluminación en tiempo real que mejorarán la ambientación de cada nivel.

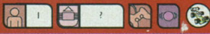
Grand Theft Auto 2 estará disponible en el mes de Diciembre, así que vayan teniéndolo en cuenta, porque parece que va a estar de lo más interesante.





Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible





Galerians

Desarrollado por: Polygon Magic
Distribuido por: Core Design

En caso de que ustedes sean de aquellos fanáticos de las aventuras del estilo de los Resident Evil y compañía, entonces presten atención, porque esto les va a interesar.

Según los primeros detalles dados a conocer por la gente de DMA Design, este juego tomará algunos elementos de varias películas bastante conocidas, como Scanners, The Crow, e incluso todo un clásico del animé como Akira y los combinará en una historia con ambientación futurista con un personaje bastante fuera de lo común.

Esta aventura se desarrollará en un futuro en el que la supervivencia del mundo se ve amenazada por una super-computadora que intenta exterminar a todos los humanos y a su vez reemplazarlos por una raza de Cyborgs, casualmente llamados Galerians.







El protagonista del juego, tiene la particularidad de llevar implantado en su cabeza, un virus mortal que fue creado exclusivamente para destruir a esta super-computadora, pero desafortunadamente no se sabe quién se lo implantó ni cómo sacárselo.

Además de este pequeño inconveniente, nuestro personaje parece haber sido víctima de una serie de experimentos que como resultado le otorgaron poderes psíquicos con los que puede hacer cosas que van desde desactivar simples sistemas de seguridad, hasta hacer explotar en llamas a una persona.

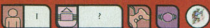
Según con lo comentado por sus creadores, el estilo de Galerians será parecido al de los Resident Evil, pero aquí, además de objetos vamos a tener que aprender a usar nuestras habilidades especiales.

Otro de los detalles que hacen que este proyecto sea algo realmente prometedor, es que según parece sus gráficos van a estar a la altura de los mejores exponentes de este género y además tendrá grandes dosis de violencia, que le pondrán los pelos de punta a más de uno. Por ahora esto es todo lo que sabemos acerca de este título que se perfila como una de las grandes revelaciones del año próximo.

Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.coredesign.com









The Bouncer

Desarrollado por: Squaresoft
Distribuido por: Squaresoft / EA

The Bouncer es, sin lugar a dudas, la apuesta más fuerte para la Playstation2 por parte de Square. ¿El motivo? Según lo que se pudo ver en la demo que la compañía mostró en el Tokyo Game Show, el juego está diseñado para que parezca que controlamos a nuestro personaje dentro de una película, con movimientos de cámara idénticos a los que se ven en las creaciones de Hollywood. The Bouncer es también uno de los títulos que muestra el poderío de la nueva consola de Sony en todo su esplendor. Una de las escenas que se pudieron apreciar en el demo transcurría en una estación de trenes, y de esa escena provienen las fotos que acompañan este First Approach.



Pero también lo más curioso de The Bouncer es que el juego es un arcade de pelea, integrado a una película (la gente de Square lo llama "Playing Action Movie"). Para que se den una idea más acabada de lo que se trata el juego, imagínense algo así como el "Power Stone" de Capcom, pero en escenarios gigantescos, en los cuales podremos tomar cualquier objeto (sillas, mesas, etc.) y utilizarlo para hundirle el cráneo a nuestros enemigos.

Para los amantes de los detalles, cabe aclarar que el diseño de los personajes corrió por cuenta de Tetsuya Nomura, reconocido por su trabajo en la saga Final Fantasy y en títulos como el Parasite Eve y Brave Fencer Musashi. Obviamente todo el mundo opina que en The Bouncer se pasó.

Todavía no hay una fecha estimada para su salida en los Estados Unidos, pero no hay duda que The Bouncer va a ser uno de los títulos más importantes en el lanzamiento de la Playstation2 en Japón.

Para más detalles de la consola de Sony, miren el informe especial que está en esta misma revista.

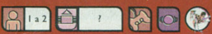




Fecha de salida: Marzo del 2000 (Japón)
Información en Internet: www.squaresoft.com









Ridge Racer 64

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco



Este nuevo juego de carreras para Nintendo está basado en el Ridge Racer original, un título que hizo su primera aparición en los arcades, y luego en la Sony Playstation. Como se mueve el auto y otros pequeños detalles van a hacernos recordar a este clásico de los arcades.

La pregunta que se cae de madura es: ¿Por qué un juego como el Ridge Racer 64 se basa en un título que ya tiene varios años a cuestas, y no en las nuevas versiones de la saga, como el Ridge Racer 4? La respuesta a esta pregunta la sabremos en el momento que Namco ponga el juego a la venta, y en ese momento sabremos si la desición fue correcta.

Así y todo, muchos piensan que las primeras versiones de la saga son mejores que los últimos intentos de Namco, opinión que particularmente no compartimos en la editorial. Será cuestión de tener un poco de paciencia...

La parte gráfica del Ridge Racer 64 se ve beneficiada por las capacidades de la consola de Nintendo, aunque es sabido que en el proceso se ha perdido algo de detalle que el juego original poseía. Lo que innegablemente es una ventaja es la capacidad de la consola para soportar carreras con 4 jugadores en la misma pantalla, algo que hará del título una invitación a nuestros amigos, rompiéndonos los cocos en el living de casa.

Por el momento no hay demasiada información del título, salvo que habrá nuevas pistas (que conservarán el estilo de los circuitos originales), y que estaría disponible para el primer trimestre del 2000.



Podremos participar de carreras con tres amigos más, viendo quién es el amo de las pistas.



Fecha de salida: Marzo del 2000
Información en Internet: www.namco.com


1 a 4


?




Star Gladiator 2

Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom

Después del éxito que tuvo la versión de salón de este juego en el país del sol naciente, Capcom está a punto de lanzar su versión mejorada, para que todos los usuarios de Dreamcast puedan agarrarse a palazos al mejor estilo Star Wars.

Este juego, originalmente iba a ser lanzado al mercado alrededor del mes de Septiembre, pero en cuanto la gente de Capcom vio los impresionantes resultados que Namco logró con la versión japonesa de Soul Calibur, decidieron que era necesario hacer unas cuantas mejoras, para no quedarse atrás.

Star Gladiator 2 tendrá la mayoría de los personajes que estuvieron en la primera parte y a ellos se les sumarán cinco nuevos guerreros entre los que estará una nueva versión del enemigo final del título anterior.





Si bien Star Gladiator 2 seguirá teniendo el mismo estilo de su versión anterior y mantendrá la jugabilidad tan característica de todos los títulos de esta compañía, esta versión también incluirá diferentes modos de juego, como por ejemplo: Group Battle, Training, etc., aunque por ahora sus creadores no han dado muchos detalles acerca de cuántas y cuáles serán las opciones presentes en la versión final.

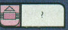
Una novedad interesante en este juego es que ahora los personajes podrán usar un ataque especial llamado "Plasma Strike", que vendría a ser algo como los clásicos "Super Combos" que son algo prácticamente infaltable en un juego de esta empresa.

Los cambios más importantes que tendrá este título, lógicamente serán sus nuevos gráficos, que según asegura Capcom van a ser bastante mejores que los de la versión de salón, que ya de por sí son de primera.

Lo último que se sabe de este juego es que al igual que Soul Calibur, será compatible con el sistema VGA, lo que hará posible que podamos verlo en un monitor de PC, por medio de un cable especial que actualmente está disponible, tanto para las Dreamcast americanas, como para las japonesas.



Fecha de salida: Diciembre de 1999
Información en Internet: www.capcom.com


1 a 2

?


más vale tarde que nunca

conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo

el precio de los ejemplares es de $4,90

Número 1 (Noviembre 1998)

First Approach: Silent Hill, Wild 9, Tomb Raider 3, Crash3: Warped, Alien Resurrection, Thrill Kill, Fighting Force 64, Turok 2, Messiah, Ridge Racer 4 y otros.
Final Test: Guilty Gear, C-The Contra Adventure, Moto Racer 2, The Fifth Element, Captain Commando, Mega Man Legends, Cardinal Syn, Ninja, Tenchu, Dracula X.
Cheater´s Paradise: Guía del Pocket Fighter y trucos para Mortal Kombat 4, Tomba, WWF Warzone, etc.

Número 2 (Enero 1999)

First Approach: LOK: Soul Reaver, Jackie Chan S. Master, Xena W. Princess, Army men 3D, Shadow Man, Power Stone, Godzilla Generations, Virtua Fighter 3TB.
Final Test: Assault Retribution, Runing Wild, Crime killer, R-Type Delta, King of Krusher, Unholy War, Crash Bandicoot, Turok 2, Deadly Arts, Glover, etc.
Cheater´s Paradise: Guía del Metal Gear Solid y trucos para Darkstalkers3, Tenchu, Tomb Raider III y otros.

Número 3 (Marzo 1999)

First Approach: Syphon Filter, Rollcage, Shogun Assasin, Saboteur, Warzone 2100, Smash Brothers, Rat Attack, Shenmue, Sega Rally 2 y más.
Final Test: Asteroids, A Bug´s Life, Colony Wars Vengeance, Formula 1 ´98, Bust a Groove, Roll Away, Abe´s Exoddus, O.D.T., South Park, Castlevania.
Cheater´s Paradise: Guías del Street Fighter Alpha 3, Zelda 64 (primera parte) y trucos varios.

Número 4 (Abril 1999)



First Approach: Croc 2, Ace Combat 3, Vermin!, RC Stunt Copters, Legend of Legaia, Dragon Valor, Rainbow Six, Loderunner 3D, Winback.
Final Test: Bloody Roar 2, Tai Fu, Psybadeck, Tiny Tank, Irritating Stick, Kensei, Akuji the Heartless, Contender, Syphon Filter, Mario Party y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guías del Silent Hill, Zelda 64 (segunda parte), trucos para Syphon Filter y más.

Número 5 (Junio 1999)



First Approach: Omikron, Fighter Maker, Demolition Racer, Armorines, Command & Conquer 64, Soul Calibur.
Final Test: C3 Racing, Sports Car GT, Blast Radius, The Last Blade, Monkey Hero, Rampage 2 U.T., Eliminator, Army Men 3D, Marvel vs Capcom y otros.
Cheater´s Paradise: Guías del NFS High Stakes, Zelda 64 (tercera parte), Legend of Legaia (primera parte).

Número 6 (Julio 1999)



First Approach: Informe especial de la exposición E3 de Los Angeles.
Final Test: 3Xtreme, Warzone 2100, Centipede, Dead in the Water, The Next Tetris, Bust-a-Move ´99, Castrol Honda Superbike, Kick Off World, Actua Soccer 3, SW Episode 1: Racer, Superman.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia y trucos para Asteroids, Bust a Move 4, Chocobo Racing, etc.

Número 7 (Agosto 1999)



First Approach: Spiderman, Spyro 2, Die Hard Trilogy 2, Suikoden 2, Planet of the Apes, Fear Factor, Pokémon Stadium, Army Men: Sarge Heroes, Soul Fighter.
Final Test: Soul of the Samurai, Croc 2, VIVA Football, Ape Escape, Chocobo Racing, Quake II, Command & Conquer, Monaco Grand Prix y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Legend of Legaia (tercera parte) y trucos para Driver, Resident Evil 2 y más.

Número 8 (Septiembre 1999)




First Approach: Destruction Derby 3, South Park Rally, WWF Attitude, Monster Rancher II, Legend of Mana, Q*Bert, CyberTiger, Ecco the Dolphin y muchos más.
Final Test: Mario Golf 64, Asterix, Jade Cocoon, Tarzan, Rival Schools 2, Gungauge, Pokémon Snap, Tondemo Crisis, Duke Nukem: Zero Hour y otros.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (primera parte) y ocho páginas con los mejores trucos!!.

Número 9 (Octubre 1999)



First Approach: X-Files, Dukes of Hazzard, Max Payne, Dune 2000, Starcraft, Danger Girl y muchos más.
Final Test: RC Stunt Copter, Sled Storm, Jet Moto 3, Shadow Man, NFL Xtreme 2, Tony Hawk's Pro Skater y los Mega Test del Final Fantasy VIII y el Soul Calibur.
Cheater´s Paradise: Guía del Driver (segunda y última parte) y la guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (primera parte).

Número 10 (Noviembre 1999)



First Approach: Medal of Honor, MK: Special Forces, K.O. Kings 2000, Prince of Persia 3D y más!
Final Test: Re-Volt, Hot Wheels, Dino Crisis, The Phantom Menace, Winning Eleven 4, Destruction Derby, Mortal Kombat Gold y muchos más.
Cheater´s Paradise: Guía del Legacy of Kain: Soul Reaver (última parte), guía del Dino Crisis y la primera parte de la guía del Final Fantasy VIII!

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4°B - Capital Federal, de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
Si tenés fiaca de venirte a la Editorial o vivís en el Interior, enviá un Giro Postal por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21.495.971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Bs. As.
El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro qué ejemplares querés y que son de NEXT LEVEL.

playstation2

¿La peor pesadilla de Sega?



En el mes de Septiembre, la gente de Sony reveló en una conferencia de prensa en Tokio, los detalles de su nueva consola, que competirá directamente con la flamante Dreamcast y la muy esperada Dolphin. ¿Querés saber de qué se habló en la conferencia? En esta nota te contamos todos los detalles acerca de la consola más esperada del nuevo milenio...

Por fín se hizo la luz! Por lo menos oficialmente. Luego de muchos meses de espera, uno de los secretos mejor guardados de Sony fue revelado públicamente en una conferencia de prensa realizada el 13 de Septiembre en Tokio. Y como todos esperábamos, los planes de la compañía son realmente ambiciosos, ya que por primera vez han diseñado una consola que mira indudablemente hacia el nuevo milenio, con accesorios que permitirán que la Playstation2 (he aquí el nombre oficial, aunque los capos de Sony esperan que sus fans la rebauticen "PS2") tenga acceso a una red que en el futuro brindará películas y juegos a través de una connexión súper-rápida. Pero estos detalles son sólo la punta del iceberg de una de las jugadas más ambiciosas en el mundo de los videojuegos, ya que la nueva maquinita soportará DVDs (y muchos verán a la consola como una solución para poder jugar y ver las ya populares películas en este formato), CDs en varios formatos (para más detalles vean el cuadro que está abajo de este texto "Datos Oficiales", y lo que es mejor de todo, los CDs de la vieja Playstation, para que ninguno de los nuevos usuarios se queden con las ganas de comprobar la razón por la cual la Playstation vendió más de 60 millones de consolas en todo el mundo.

Datos oficiales

En la conferencia se dieron a conocer los datos técnicos "oficiales", además del precio estimade para el lanzamiento en Japón:

Nombre del Producto: Playstation2
Precio Sugerido (en Japón): u$s 390 (o 39.800 Yens)
Disponible: 4 de Marzo del 2000.
Accesorios Incluidos: Controlador analógico "Dual Shock2", Memory Card de Alta Capacidad (8 MB), Demo Disc, Cable de conexión A/V.
Dimensiones: 301 mm. (Ancho), 178 mm. (Largo), 78 mm. (Alto).
Peso: 2.1 Kg.
CDs Soportados: Playstation2 CD, DVD, Playstation CD.
Formatos Soportados: Audio CD, DVD-Video.
Interfaces: Puertos para controladores (2), Slot para Memory Cards (2), Salida A/V, Salida óptica, Puerto USB (2), i.Link (IEEE1394), Slot para tarjetas PCMCIA Tipo III.

Domo ariGOTO

La primera característica que sorprende en la consola es el diseño de la misma. Aunque tiene dimensiones similares (es un poco más chica que la Playstation), lo primero que podemos notar es que el diseñador (Mr. Goto, responsable del diseño de la primera Playstation) buscó darle a la máquina un aspecto similar al de los componentes de un equipo de música, tal vez invitando a los compradores a darle un lugar de preferencia a la PS2 en el living de cualquier casa. En la conferencia de Tokio, el diseño fue bastante discutido, cosechando fanas y detractores en cantidades similares. Tal vez uno de los aspectos más interesantes es la posibilidad de pararla, con lo que dejaría de parecerse a cualquier consola conocida.

La explicación de Mr. Goto de los colores (muchos esperaban ver el característico gris de la Playsation) es que la PS2 representa el universo. El negro de la consola simula al espacio, mientras que la base azul a la Tierra. La idea es interesante, habrá que ver si realmente fue concebida de esta manera, o la comparación fue luego de varias copas de sake con los amigos de Mr. Goto.

No me dejen sola

La consola vendrá con dos importantes novedades: La nueva Memory Card de Alta Capacidad y el controlador analógico "Dual Shock2". La tarjeta de memoria, de aspecto similar a la MC original, tiene una capacidad de 8 MB (o sea, 64 veces mayor a la anteriormente citada) y su transferencia será 256 veces más veloz. Obviamente se espera que los nuevos juegos de Playstation2 tengan necesidades mayores a la

DOWNLOADING INFORMATION -I-I- DOWNLOAD COMPLETE. R45#45



hora de almacenar esos datos tan importantes, pero lo sorprendente es lo rápida que será, además de tener tanta capacidad ¡8 Megas! Increíble...

Pero eso no es todo. Lo más asombroso es el nuevo pad analógico, conocido como "Dual Shock2". En su aspecto es idéntico al viejo pad de la Playstation (cosa que los poseedores de la vieja consola agradecen, ya que muchos opinarán, al igual que nosotros, que el diseño del controlador es insuperable), pero posee botones capaces de detectar hasta 256 niveles de presión y velocidad. Esto puede significar un gran cambio en la forma a la cual estamos acostumbrados a jugar, ya que un solo botón puede representar muchas cosas diferentes, según como lo presionemos. Esperemos que no sea demasiado complicado y se pueda poner en práctica sin dificultades.

Azul, plateado o negro

Los más observadores habrán notado, en la foto de la consola de la página anterior, que sobre la máquina está posado un disco de color azul. Esto no fue un capricho de nuestros directores de arte, sino que la nueva consola de Sony permitirá la utilización de tres tipos de discos compactos: Los azules (juegos para PS2 en CD-ROM), los plateados (juegos para PS2 en DVD-ROM) y los negros (los viejos y conocidos fichines de la Playstation, que son soportados por la consola). Lamentablemente no existen mejoras en la parte gráfica de los juegos de la vieja Play, pero algunos de ellos podrán beneficiarse con los tiempos de carga del nuevo CD, que tiene una velocidad 12 veces mayor (24x contra 2x). Y como si esto fuera poco, todos los accesorios para la Playstation original correrán en la nueva máquina, como así el nuevo pad y la MC para poder jugar a clásicos como el Final Fantasy VIII o Metal Gear Solid.

Ah! No hace falta aclarar que la PS2 puede utilizarse perfectamente como reproductora de CD-ROMs de música, y los cada vez más populares DVD, para poder ver en una increíble calidad nuestras películas favoritas.

Un plan ambicioso

Lo increíble de esta nueva consola es que lo más importante no reside en el poder de la misma (superior al de la Dreamcast por varios cuerpos), ni en su calidad gráfica (que hará temblar a los poseedores de poderosas PC), sino tal vez en los planes para un futuro no tan lejano por parte de los capangas de Sony.

Ya se sabe que la máquina no poseerá un módem como la Dreamcast, pero la idea de Sony es poner en el 2001 a la venta un kit de expansión que contendría un disco rígido y una placa de red que permitirían a los usuarios utilizar un cable módem para "bajar" (término utilizado entre los usuarios de PC cuando obtienen por módem un archivo de internet) películas que quieran ver en el momento, aunque lo más interesante sea la posibilidad de hacer lo mismo con juegos. Y como si esto fuera poco, la idea es establecer algún tipo de comercio electrónico con un sistema de seguridad que la compañía está desarrollando.

Obviamente, este tipo de cosas no tendrían gran efecto en nuestro mercado, a menos que el negocio de cable módem se expanda en el país, y de esa forma Sony nos vea como potenciales clientes de su kit de expansión. Aunque no sea más que un sueño (por lo menos para Argentina), la idea de poder ver las últimas películas de DVD o jugar al nuevo RPG de Square con solo presionar un par de botones, parece una utopía que los americanos, europeos y japoneses podrán hacer realidad en poco tiempo más.

Lo más curioso de todo esto es que Sony no tiene planes inmediatos de hacer la máquina apta para poder conectarse a internet y de esa forma "bucear" en la red de redes, ya que la compañía piensa que no es demasiado atractivo hacerlo con la definición actual de la TV. ¿Qué opinará al respecto Sega?

Especificaciones

Al parecer uno de los problemas de Sony era desarrollar a un costo razonable los componentes de la máquina, para que el precio fuera accesible al mercado de las consolas. En Japón la PS2 va a estar disponible a u$s 390. La gran pregunta es si la compañía estará dispuesta a poner la máquina a u$s 299 para el lanzamiento en Estados Unidos y Europa para fines del 2000.

CPU: "Emotion Engine"

Frecuencia del Reloj del Sistema:	294.912 MHz
Memoria Principal:	Direct RDRAM
Cantidad de Memoria:	32 MB

Gráficos: "Graphics Sinthesizer"

Frecuencia del Reloj:	147.456 MHz
Caché VRAM:	4 MB

Sonido: "SPU2"

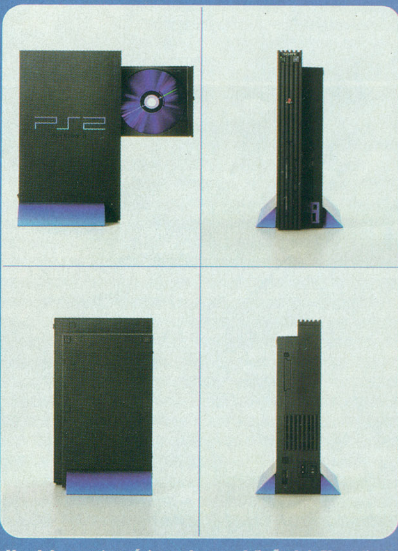
Cantidad de voces simultáneas:	48 + software
Memoria:	2 MB

Soporte: DVD-ROM y CD-ROM

Velocidad	CD-ROM 24x DVD-ROM 4x

I/O:

Playstation CPU+ @ 33.86 o 36.86 MHz, 2 MB I/O RAM



Uno de los aspectos más innovadores en el diseño de la Playstation2 es la posibilidad de colocarla "parada", justo al lado del televisor.

El plato fuerte de la PS2: GT 2000



En la última exposición de E3, cuando el diseño de la consola era aún una asignatura pendiente entre los desarrolladores de Sony (la máquina estaba dentro de una pirámide que no mostraba absolutamente nada), había un título que se mostraba en el stand como el plato fuerte de la Playstation2: El Gran Turismo 2000.

Como comentamos anteriormente, al acercarnos quedamos sorprendidos con el video de lo que parecía la intro del juego, hasta que uno de los asistentes de la compañía comenzó a mover el auto con el pad, que salía vaya a saber uno de qué parte de la pirámide. ¡Imagínense nuestra sorpresa al comprobar que lo que estábamos viendo no era un video de la intro del juego, sino el mismísimo Gran Turismo 2000 en acción!

Los gráficos, como pueden comprobar en la foto, son increíbles, a pesar de lo que vimos era sólo el traspaso del engine del Gran Turismo a la Playstation2. Así y todo la cantidad de polígonos de los autos, y el brillo (tal vez un tanto excesivo) denotaba que la nueva consola de Sony iba a ser culpable de visitas reiteradas al oculista, ya que no le pudimos quitar la vista ni un segundo, y nos quedamos esperando hasta que tuvimos la oportunidad de jugarlo un poco. La experiencia es realmente gratificante, ya que a pesar de la increíble cantidad de polígonos en pantalla, el juego corría a unos envidiables 60 cuadros por segundo, con una suavidad que envidiarían las PC más potentes del mercado actual.



La gente de Sony anunció que los juegos de la consola van a venir en las mismas cajas que las películas de DVD, para hacer la relación entre la consola y el reproductor de películas aún más estrecha.

En la exposición E3 de este año se pudo ver el demo en acción del Gran Turismo 2000, así que no queremos saber lo que va a preparar Sony para la exposición del año que viene. Pero va a ser para no perdérselo...

Lo más importante: Los juegos

Según comentan las malas lenguas, uno de los grandes problemas de la nueva consola es la dificultad para programar los juegos en la misma. La compañía va a poner en venta el kit para desarrollo (para los interesados sale algo así como 2.000.000 de Yens, o u$s 20.000), pero se comenta que la cosa no va a ser fácil, y que muchos desarrolladores de software se van a ver amedrentados con la dificultad. Después de esta lluvia de rumores, Sony salió a defender la máquina diciendo que la dificultad es real, pero quien quiera hacer el esfuerzo se va a ver recompensado con productos que van a ser sencillamente sorprendentes, pero que si hacen las cosas a medias de todas formas los títulos van a tener una calidad similar o superior a la de Dreamcast. Los de Sega deben estar chochos de la alegría...

De los trece títulos prometidos para el lanzamiento en Japón (los cuales les mostramos en la página siguiente, exceptuando el Gran Turismo 2000, que se encuentra en esta página, un poco más arriba) existen algunas promesas que parece van a innovar en este vapuleado mercado. Dos grandes ejemplos son "The Bouncer", un juego de lucha del cual hablamos más en detalle en la sección First Approach, y "Dark Cloud", un juego de rol en el cual podremos crear un mundo digital interactivo, y que sin duda mostrará cuánto poder tiene la nueva consola. El resto son algunas versiones mejoradas de clásicos de la Playstation, como el Gran Turismo 2000, el New Ridge Racer y el Tekken Tag Tournament, pero que los fans recibirán sin duda con los brazos abiertos, sabiendo la increíble capacidad gráfica de la consola. ¿Se imaginan el Metal Gear Solid 2 en la PS2? Para ponerse un babero...

En conclusión

La consola tiene un gran potencial. Eso nadie lo puede dudar. Por el otro lado, Sony debe ciudar su posición de liderazgo en el mercado de las consolas, así que imaginamos que esta nueva máquina va a ser cuando menos revolucionaria. El único tema que nos tenía a mal traer era la dificultad para programar en la consola, pero luego de ver la lista de las compañías que han firmado con Sony para comenzar a desarrollar (con grandes como LucasArts, Capcom, Electronic Arts, Konami y Namco, por nombrar algunas) nos podemos quedar tranquilos, ya que escasez de títulos no va a haber. Además, la jugada maestra de la compatibilidad con los juegos de la Playstation va a hacer la transición menos penosa para los viejos usuarios.

Ahora, el tema es si vale la pena esperar la máquina, y no comprar la Dreamcast, que tal vez se vaya a pique cuando la Playstation2 esté disponible en los Estados Unidos. No sé ustedes, pero nosotros, teniendo en cuenta la fecha de salida de la consola en USA (fines del 2000) sabemos que la compra de una Dreamcast nos va a asegurar un 2000 con la máquina más potente disponible hasta la fecha... Y cuando salga esta maravilla (o la Nintendo Dolphin, de la cual haremos un informe completo ni bien tengamos más información) hablamos, ¿no les parece?




Algunos títulos del lanzamiento en Japón



Popolocrois Story III

Desarrollado por: SCEI
Distribuido por: SCEI



The Bouncer

Desarrollado por: Square
Distribuido por: Square



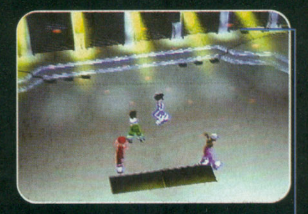
Kessen

Desarrollado por: KOEI
Distribuido por: KOEI



New Ridge Racer

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco



Unison

Desarrollado por: Tecmo
Distribuido por: Tecmo



Street Fighter EX3

Desarrollado por: Capcom
Distribuido por: Capcom



Den-Sen

Desarrollado por: SCEI
Distribuido por: SCEI



Tekken Tag Tournament

Desarrollado por: Namco
Distribuido por: Namco



Drum Mania

Desarrollado por: Konami
Distribuido por: Konami



A-Train 6

Desarrollado por: Art Dink
Distribuido por: Art Dink



Eternal Ring

Desarrollado por: From Soft
Distribuido por: SCEI

Final Test
reviews indispensables

Playstation









Lo mejor del mes



Ready 2 Rumble Boxing



Crash Team Racing

Nintendo 64





Dreamcast



Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



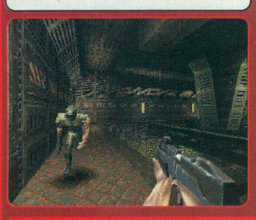
Quake II



Por: Martín Varsano

Bueno, por fin ha llegado, luego de varios meses de espera, el Quake II para la Playstation. El juego, que supo ser un clásico entre los usuarios de PC, se tardó lo que nos pareció a nosotros un milenio para ser adaptado a la Nintendo 64 y a la Play. Pero el resultado y la espera valen la pena.
El objetivo del juego es bien sencillo: En un ataque en masa a un planeta alienígena (imagínense algo similar a "Starship Troopers"), un pequeño percance nos aleja del punto de encuentro con otros marines, y quedamos solos para dominar a los asquerosos aliens, extraños seres que coleccionan a los humanos para experimentos bizarros.
El control de nuestro personaje se realiza con el pad análogo, lo que es un verdadero acierto, y hasta incorpora la vibración para los efectos de las armas e impactos, algo desconocido para los usuarios de PC, que suelen jugar a los FPS (First Person Shooters, o Arcades de disparo de Primera Persona) con un mouse. Esta opción también está disponible para los poseedores de un simpático ratón para la Play, pero tendrán que seguir utilizando el pad para moverse. Cualquiera de las dos opciones necesitan un tiempo de acostumbramiento, pero valen la pena.
¡Ah! Y no les cuento lo bueno que se pone cuando hacemos encuentros Deathmatch de a cuatro en la misma pantalla: Un revoloteo incesante de pedazos de carne.

Compañía / Distribución: Hammerhead / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Uno de los mejores FPS de Play

Lo Peor: Hay que acostumbrarse al control

77%

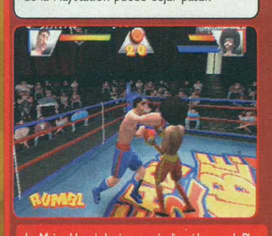
Ready 2 Rumble



Por: Maximiliano Peñalver

¡Grande la Play! Contrariamente a nuestros pronósticos, la versión de Playstation del Ready 2 Rumble nos noqueó en el primer round, demostrando que la Play está todavía para darle lucha a consolas mucho más poderosas (como la Dreamcast) cuando las cosas están hechas con calidad y pensando en el usuario.
Muchos de ustedes habrán leido el Mega Test del Ready 2 Rumble para la consola de Sega en el número anterior. Bueno, poco hay que agregarle a ese review, salvo que los boxeadores no tienen la misma cantidad de polígonos que sus pares en la Dreamcast (era lógico). Así y todo el Ready 2 Rumble versión Playstation sale airoso en la comparación, y copia en todos sus aspectos al original, tanto en la mecánica del juego como en la calidad del sonido.
Para los que no tienen mucha idea, el gancho (¡je!) del R2R es elegir uno de los tres boxeadores disponibles, y entrenarlo para que se covierta en campeón. Esto nos da acceso a otros boxeadores, y de esta forma podremos habilitar boxeadores ocultos. El entrenamiento incluye peleas por dinero, para luego comprar accesorios para nuestro gimnasio.
En síntesis: Un juego que ningún usuario de la Playstation puede dejar pasar.

Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Uno de los juegos más divertidos para la Play.

Lo Peor: El movimiento podría ser más fluído.

93%

Crash Team Racing



Por: Martín Varsano

¿Qué se puede decir de Naughty Dog? Que son unos genios. Es impresionante como se las arreglan para sacar un juego como el Crash Team Racing, que no tiene nada de novedoso o que se haya visto en títulos como el Mario Kart u otros de la misma calaña. Pero lo que no tiene de novedoso lo tiene de divertido: Para comenzar podemos elegir a todos los personajes que pasaron alguna vez por los tres arcades del zorrito anaranjado, como Coco, el mismísimo Bandicoot, Papu Papu y muchos más; en escenarios ambientados de la misma forma que los juegos mencionados anteriormente. En síntesis, los que supieron pasarse horas frente a la TV con algún Crash, se van a sentir como en casa, y los que no, van a poder descubrir los simpáticos personajes creados por la gente de ND.
Por el otro lado, los controles son impecables, pudiendo utilizar los dos botones analógicos para el control de nuestro vehículo, y el resto de los botones para lanzar los objetos que vamos recolectando en las cajas diseminadas por los niveles. Como si fuera poco los varios modos de juego (Time Trial, Adventure, Versus, todos los conocidos) son súper divertidos y van a brindar muchas horas de diversión a los que se animen con el CTR.

Compañía / Distribución: Naughty Dog / SCEA
Dirección de Internet: www.playstation.com





Lo Mejor: El diseño de las pistas

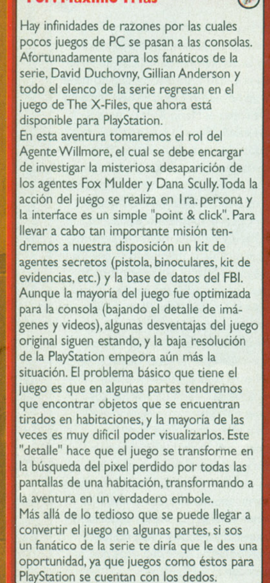
Lo Peor: Las horas que uno se lo pasa jugándolo

92%



X-Files: The Game





Por: Maximo Frías

Hay infinidades de razones por las cuales pocos juegos de PC se pasan a las consolas. Afortunadamente para los fanáticos de la serie, David Duchovny, Gillian Anderson y todo el elenco de la serie regresan en el juego de The X-Files, que ahora está disponible para PlayStation.
En esta aventura tomaremos el rol del Agente Willmore, el cual se debe encargar de investigar la misteriosa desaparición de los agentes Fox Mulder y Dana Scully. Toda la acción del juego se realiza en 1ra. persona y la interface es un simple "point & click". Para llevar a cabo tan importante misión tendremos a nuestra disposición un kit de agentes secretos (pistola, binoculares, kit de evidencias, etc.) y la base de datos del FBI.
Aunque la mayoría del juego fue optimizada para la consola (bajando el detalle de imágenes y videos), algunas desventajas del juego original siguen estando, y la baja resolución de la PlayStation empeora aún más la situación. El problema básico que tiene el juego es que en algunas partes tendremos que encontrar objetos que se encuentran tirados en habitaciones, y la mayoría de las veces es muy difícil poder visualizarlos. Este "detalle" hace que el juego se transforme en la búsqueda del pixel perdido por todas las pantallas de una habitación, transformando a la aventura en un verdadero embole.
Más allá de lo tedioso que se puede llegar a convertir el juego en algunas partes, si sos un fanático de la serie te diría que le des una oportunidad, ya que juegos como éstos para PlayStation se cuentan con los dedos.

Compañía / Distribución: Fox Interactive
Dirección de Internet: www.foxinteractive.com



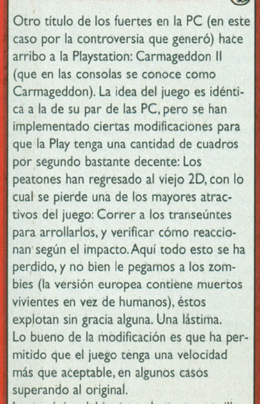
Lo Mejor: La conversión de PC a Play

Lo Peor: La poca participación de Mulder y Scully

60%

Carmageddon





Por: Maximiliano Peñalver

Otro título de los fuertes en la PC (en este caso por la controversia que generó) hace arribo a la Playstation: Carmageddon II (que en las consolas se conoce como Carmageddon). La idea del juego es idéntica a la de su par de las PC, pero se han implementado ciertas modificaciones para que la Play tenga una cantidad de cuadros por segundo bastante decente: Los peatones han regresado al viejo 2D, con lo cual se pierde una de los mayores atractivos del juego: Correr a los transeúntes para arrollarlos, y verificar cómo reaccionan según el impacto. Aquí todo esto se ha perdido, y no bien le pegamos a los zombies (la versión europea contiene muertos vivientes en vez de humanos), éstos explotan sin gracia alguna. Una lástima.
Lo bueno de la modificación es que ha permitido que el juego tenga una velocidad más que aceptable, en algunos casos superando al original.
La mecánica del juego es bastante sencilla: Corremos una serie de carreras contra otros oponentes, y nuestro objetivo es ganarlas, o liquidar a los otros competidores para resultar victoriosos por descarte. Además iremos sumando dinero, lo que nos permitirá hacer reparaciones o comprar nuevos vehículos. Una fórmula sencilla pero que ha sabido cosechar miles de adeptos en todo el mundo.

Compañía / Distribución: SCI Software
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La velocidad general del juego

Lo Peor: Los peatones están en 2D

72%

Pac-Man World



Por: Máximo Frías

Aunque parezca mentira ya pasaron 20 años desde que se creó uno de los juegos más conocidos en la historia de los arcades, el PAC-MAN.
Namco, el creador del mitológico juego, no tuvo mejor idea que sacar un nuevo juego en motivo de su 20mo aniversario. Como en el género de los arcades ya está prácticamente todo inventado, la palabra "nuevo" solo se aplica al hecho de que halla salido un juego más de la serie PacMan. Al parecer, las ideas frescas escaseaban en Japon, y los creadores del juego no tuvieron mejor idea que "adaptar" otras ideas de los arcades 3D más conocidos en el mundo de las consolas. Así fue como nació el PAC-MAN World, con una mezcla de Sonic, Mario, Crash y Gex. El juego nos ofrece tres modalidades distintas: Quest, Maze y Classic. En Maze solo se pueden encontrar distintas versiones del archi recontra conocido PacMan en 3D y la opción Classic nos entrega un momento de nostalgia con la versión original del juego. Quest, sin embargo, nos entrega la nueva creación de Namco en el universo de PacMan. La acción transcurre en 3 areas distintas (Piratas, Cavernas y Espaciales) en donde encontraremos cualquier cantidad de obstáculos que van desde trampas mortales hasta aliens asesinos.
Por más de que este juego no aporte nada nuevo al género, sigue siendo una muy buena elección para los fanáticos de los arcades de plataformas.

Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com



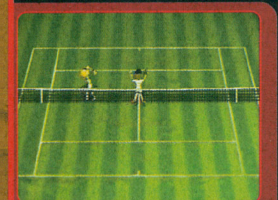
Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Medio choreo de los clasicos, peeero...

90%



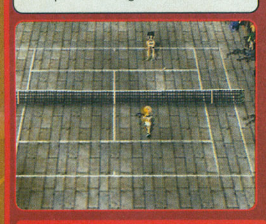
Anna Kournikova: SCT



Por: Martín Varsano

Cabe aclarar que soy fanático de los juegos de tenis, y que he probado (con diferentes resultados) casi todos los títulos del género para la Playstation, y por qué no algunos de PC, y hay que reconocer que el Anna Kournikova's Smash Court Tennis (AKSCT, para abreviar), es uno de los mejorcitos de la consola de Sony.
La parte gráfica del juego es bastante sencilla (y criticable para muchos), ya que los jugadores han sido reducidos a meros dibujitos animados, y eso le quita algo de realismo a la cosa. Pero si le dan una oportunidad al AKSCT y mirán más allá de la parte gráfica, van a encontrar un juego muy bien realizado, con 4 golpes diferentes, y la posibilidad de participar en torneos para ir ascendiendo en los ránkings mundiales.
Como si fuera poco el juego permite la participación de 4 jugadores en una misma consola (previa instalación del Multi Tap), por lo que podremos armar sendos dobles con nuestros amigos.
El único inconveniente que le encontré al AKSCT es su dificultad: Estuve jugando un largo rato singles con amigos, y me consagré campeón en todos los encuentros. Entonces me armé de coraje y busqué hacerle frente a los jugadores de la máquina, y estos me hicieron papilla en un santiamén. Supongo que voy a tener que seguir entrenando para ser un digno adversario...

Compañía / Distribución: Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
1-4
1



Lo Mejor: Uno de los mejores tenis para Play
Lo Peor: Es "very" difícil

84%

Championship Motocross



Por: Santiago Videla

Hace tiempo que en Play no salía un juego de motos como la gente y ya era hora que alguien se pusiera las pilas, para sacar algo que llame la atención.
Afortunadamente para muchos fanáticos, Championship Motocross no resultó ser uno más del montón, porque en este caso parece que sus responsables se tomaron el tiempo necesario para que las cosas salgan bien, cosa que no todo el mundo hace.
Este juego nos permite seleccionar tres categorías diferentes, que son: 125cc, 250cc y 500cc, para competir en diferentes modalidades a lo largo de 12 circuitos.
Además de las 12 pistas que tiene el juego, tenemos la posibilidad de ir habilitando nuevas opciones, que entre otras cosas nos van a permitir seleccionar el tipo de clima para cada carrera o hacer que las carreras se corran en sentido contrario.
Por otra parte, a medida que vayamos consiguiendo dinero es posible comprar nuevos accesorios para mejorar el rendimiento de las motos.
En cuanto a los gráficos, el nivel de detalle y el diseño tanto de las motos, como el de los escenarios es muy bueno y lo más notable de todo es que el juego mantiene una velocidad constante de 30 cuadros por segundo en casi todo momento, lo que lo convierte en una alternativa excelente, para cualquier fanático de las carreras de motos.

Compañía / Distribución: FunCom / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
1-2
1



Lo Mejor: La jugabilidad
Lo Peor: Poca variedad de motos

80%

Demolition Racer



Por: Martín Varsano

Para los que gustan de este género (el de la destrucción de autos indiscriminadamente) tengo buenas noticias, ya que ha aparecido este Demolition Racer, que sigue los pasos del ya jovato (pero excelente) Destruction Derby.
La metodología del jueguín es similar: Correr en ciertas pistas tratando de llegar en los primeros lugares, pero con el adicional de que podemos hacer pelota a nuestros contrincantes, pegándoles terribles palos para que queden (si es posible) fuera de la competencia. Lo más importante es que la sumatoria de puntos por nuestra actuación en la carrera nos dará la ubicación general, así que a más palos, mejor.
Por el otro lado la segunda opción son las arena battles, en donde se gana según el daño que hayamos causado a los demás.
En la parte gráfica el Demolition Racer cumple, con gráficos extremadamente rápidos para lo que es la Playstation, y con una buena utilización del control analógico, ya que con el pad izquierdo controlamos el auto (un poco resbaloso) y con el derecho la aceleración. En síntesis, nada demasiado nuevo con respecto al Destruction Derby, pero una opción más que potable para todos los seguidores de este tipo de competencias.

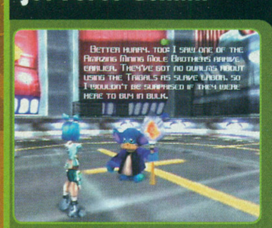
Compañía / Distribución: Pitbull Syndicate / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
1-2
1



Lo Mejor: Lindo para romper autos a lo loco
Lo Peor: No es demasiado novedoso

67%

Jet Force Gemini



Por: Santiago Videla

Sin lugar a dudas, todos aquellos usuarios de la N64 saben que cuando un juego está hecho por la gente de RARE, su calidad está prácticamente asegurada y Jet Force Gemini no es la excepción.

Para este juego, RARE hizo una especie de combinación con los mejores elementos de sus títulos más conocidos, como por ejemplo: Turok, GoldenEye y Banjo Kazooie, con una ambientación futurista.

El estilo del juego es bastante simple, ya que nuestro objetivo es rescatar a los habitantes de los distintos planetas, que han sido esclavizados por una raza de insectos.

A pesar de que esto pueda parecer demasiado simple, les aseguro que el juego es bastante más complejo, porque los escenarios son muy abiertos y nos dan una gran libertad, para actuar como mejor nos parezca.

Cada nivel de Jet Force Gemini tiene varias salidas, que nos permitirán elejir el camino que se nos antoje y en algunos casos, entrar en secciones ocultas y ese tipo de cosas.

Gráficamente, este juego es algo que no se ve muy a menudo en N64, ya que por su gran calidad, se nota a simple vista que RARE ha logrado una vez más, exprimir a fondo las posibilidades de esta consola.

Lo que les recomiendo es que si se engancharon con juegos del estilo de Banjo o similares, es que lo vayan teniendo muy en cuenta a la hora de ampliar la colección.

Compañía / Distribución: Rare / Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: El estilo del juego

Lo Peor: Es bastante difícil

89%

Road Rash 64



Por: Santiago Videla

Tiempo atrás, las primeras versiones de este singular juego de carreras, para diferentes consolas y PC lograron capturar la atención de miles de fanáticos en todo el mundo y ahora vuelve en una edición especial totalmente renovada, para N64.

Una de las características más notables de los Road Rash 64, es que al igual que en sus versiones anteriores, la carrera sólo es una parte de la competencia, ya que además de correr podemos repartirles bifes, palazos y patadas a nuestros queridos rivales a fin de hacerlos morder el asfalto.

La gran diferencia que tiene esta nueva versión con respecto a las demás, es que ahora la parte de pelea ocupa un lugar mucho más importante en el desarrollo del juego, e incluso, al final de cada nivel podremos ir mejorando nuestro arsenal de tacos de pool, cadenas, barretas y todas esas cosas.

Los gráficos del juego están totalmente hechos en 3D y con una calidad muy buena, sobre todo en lo que se refiere al diseño de los escenarios.

Igualmente, al margen de los gráficos lo más interesante y divertido de Road Rash 64 es su estilo y si a eso le agregamos la posibilidad de jugar entre cuatro personas como máximo, la cosa se pone mucho mejor.

Esta es una de las mejores versiones de Road Rash y si buscan algo para colgarse por un largo rato, les sugiero que lo vean.

Compañía / Distribución: Pacific Coast / THQ

Dirección de Internet: www.thq.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

78%

Hydro Thunder



Por: Maximiliano Peñalver

Hydro Thunder es la conversión de un juego muy popular de los fichines en los Estados Unidos, que por desgracia nunca llegó por estos pagos en forma masiva.

Eurocom fue la encargada de esta difícil misión y la verdad que para ser honestos hicieron un muy buen trabajo. Para empezar los gráficos y el control (los puntos más fuertes del original) son muy similares, casi, casi idénticos. El diseño de las pistas es muy bueno y en esta versión se incluyen algunas más en forma oculta para que las descubramos. Un error que no logramos entender en la editorial es cómo opciones tan comunes como el modo fantasma, o de torneo fueron dejadas de lado. Tampoco se puede encontrar por ningún lado un modo de práctica para aprender los controles a fondo.

Pese a todas estas opciones seguramente "olvidadas" por el apuro a salir el 9-9-99, Hydro Thunder es un juego muy divertido. En total son 14 pistas en las que podremos competir con 13 botes que se comportan como si verdaderamente estuvieran surcando las aguas a toda velocidad. Hay decenas de lugares secretos para descubrir y movimientos por aprender. Y aunque no nos guste que sólo tenga un máximo de 2 jugadores a la vez (y que encima por momentos se enlenteza) no podemos sino recomendar este juego que pese a estos defectos es extremadamente divertido.

Compañía / Distribución: Midway

Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Gráficos y adicción

Lo Peor: Se enlentece jugándolo de a dos

79%



W.S.
Video juegos.
TODAS LAS CONSOLAS,
JUEGOS Y ACCESORIOS,
DE LA MEJOR CALIDAD,
ENTREGADOS A DOMICILIO,
CON UNA ATENCION
Y UN SERVICIO
UNICOS EN EL RUBRO.
SOLO MAYORISTA.
ENTREGAS A TODO EL PAIS
Pacheco de Melo 2921
Tel:011-1540225416
Contestador Mensajes tel:011-4805-2364
SEGA
PlayStation
¡TODAVÍA NO CONOCÉS?
¿TODAVÍA NO CONOCÉS?
¿TODAVÍA NO CONOCÉS?
WOKY WOKY
VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA
PlayStation
NINTENDO 64
SEGA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Dreamcast
UN LUGAR DIFERENTE
Tel: 4826-6603
Sta.Fe y Pueyrredon Gal.Americana Loc. 46



Cuando Satoshi Tajiri se reunió con los miembros de su (hasta el momento) pequeña empresa Game Freak para comenzar su proyecto más ambicioso, seguramente no tenía ni idea de que su invención se iba a terminar convirtiendo en uno de los últimos booms comerciales del siglo. Pero después de todo ¿Quién se podía imaginar que de un juego diseñado pura y exclusivamente para Game Boy se podría generar el suceso billonario que es hoy por hoy Pokémon?

Hoy por hoy los chicos del mundo (y algunos grandulones también) mueren por Pikachu y su séquito de monstruos de bolsillo. Para que nos vamos a engañar, más de uno en la editorial fue sorprendido viendo la serie televisiva en horarios de trabajo. ¡Es para hacer la nota! Gritaban a la defensiva, tratando de ocultar que también habían caido presa de la Pokémania. Hay que reconocer que dejando de lado la manía que a más de uno le debe molestar o, por lo menos, parecer exagerada. Los juegos originales de Pokémon son realmente buenos. La idea por muy básica que parezca (capturarlos a todos) no esta muy lejos de la simple premisa de completar un álbum de figuritas. Es lógico que sea mucho más adictivo también gracias a la feliz idea de que para lograrlo debamos conectarnos si o si con algún amiguete que tenga otra versión y por lo tanto los Pokémon que nos están faltando. Este agregado lo convirtió en el fenómeno que hoy por hoy todos conocemos. Y ahora, además de juegos tenemos: muñequitos, gorritos, pijamas, ¡tostadoras! y cientos de cosas más, entre ellas un juego de cartas de Wizards of the Coast (los creadores de Magic: The Gathering) que en muy poco tiempo se convirtió en un gran suceso en todo el mundo. Pero volviendo al tema de los juegos que es lo que nos interesa, la gente de Game Freak está ultimando dos nuevas continuaciones del original: Gold y Silver, que aunque nosotros no podremos disfrutarlas hasta dentro de un año, los japoneses las tendrán en su poder mientras ustedes leen estas líneas. Veamos de qué se trata...

■ Oro, Plata, Dólares, Yens, lo que sea...

Todo esto y mucho es lo que va a juntar la gente de Nintendo con estas versiones, porque por lo visto van a ser realmente espectaculares. Para empezar habrá más de 200 Pokémon en esta versión aunque él número exacto de los nuevos se mantendrá en secreto hasta que el juego esté a la venta. Gold y Silver serán también los primeros de la saga en incluir soporte para el Game Boy Color. También al igual que en la recientemente lanzada Special Pikachu Edition (o Yellow) podremos imprimir los datos de nuestros bichejos. Aunque Ash no estará presente en estos nuevos juegos, (el nombre del nuevo entrenador todavía no se conoce) y nuestro rival, que también es nuevo, será supuestamente mucho más malvado hasta el punto en que se roba su primer Pokémon del laboratorio del nuevo profesor. Los nostálgicos estarán de parabienes, ya que la gente de Game Freak incluyó la opción de linkear dos Game Boy y transferir nuestros monstruos de las versiones anteriores, por lo que vale la pena seguir y seguir entrenándolos, ya que nos serán útiles en los próximos juegos. Otro detalle original es que el juego es en tiempo real, o sea, al principio se nos pedirá que ingresemos la hora local. Luego comenzaremos a jugar y según la hora en que juguemos ¡será de día o de noche! Como era de imaginarse ahora habrá algunos Pokémon que sólo saldrán de noche o de día, por lo que la tarea se complicará más de lo esperado. ¿Complicado? ¿Qué tal si les decimos que los nuevos Pokémon pueden ser femeninos o masculinos? Un detalle importantísimo a la hora de reproducirlos. En los combates, los entrenadores enemigos podrán usar objetos para curar a sus Pokémon, por lo que deberemos esperar que sean bastante más complicados. Hay muchos detalles más que no están confirmados, pero ni bien tengamos en nuestro poder las versiones japonesas les contaremos todo sobre ellas.



La juegografía de Game Freak

- **Quinty** (Famicom) - 1989
- **Jerry Boy** (Super Famicom) - 1991
- **Yoshi's Egg** (Famicom / Game Boy) - 1991
- **Magical Tarurot-kun** (Sega Mega Drive) - 1992
- **Mario & Wario** (Super Famicom) - 1993
- **Nontan and Issho Kuru Kuru Puzzle** (Super Famicon) - 1993
- **Pulseman** (Mega Drive) - 1994
- **Bazaar de Gozaru's Game** (PC Engine) - 1996

Mario & Wario





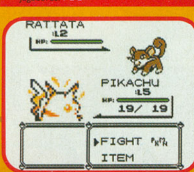


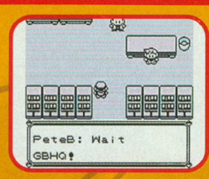


Pokémon - Special Pikachu Edition



Compañía / Distribución: Game Freaks / Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Jugadores: 1 a 2







Lo bueno:
El juego, dejando el marketing de lado, es realmente muy bueno.
Lo malo:
No es una verdadera secuela y no está en color.

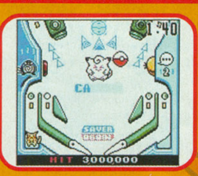
79%

Este nuevo capítulo en la corta pero exitosa carrera de Pokémon en el Game Boy, no es una verdadera secuela sino una nueva versión, mejorada, de las conocidas Red y Blue. Es más, esta versión amarilla del juego sigue la misma historia de los anteriores y hasta los escenarios son idénticos salvo contadas excepciones. Entre las diferencias más significantes nos encontramos con que ahora Pikachu es el Pokémon que nos entregan al principio del juego (lo captura Oak por nosotros) y que nuestro archi-rival Gary comienza con Eevee en vez de Squirtle, Bulbasaur o Charmander. Los dungeons han sido alterados aunque muy poco y ahora encontraremos a algunos Pokémon en lugares distintos a los de las otras versiones, acorde a los lineamientos de la serie animada. La ausencia más notoria es la falta de soporte para el Game Boy Color, pero es entendible ya que el juego se desarrolló bajo los parámetros de los otros juegos que ya tienen un buen tiempo en el mercado nipón. También fueron realizados a nuevo todos los dibujos de los Pokémon en las secuencias de las peleas, algo que los fanáticos agradecerán. Cabe aclarar que Pikachu caminará a nuestro lado la mayor parte del tiempo, ya que al igual que en el dibujo, se resiste a permanecer en su Pokébola. Cada tanto podremos examinarlo y un retrato de él aparecerá en pantalla mostrándonos su estado de animo, por lo que deberemos actuar de acuerdo a su estado. Un mini juego de Surf y la presencia del Team Rocket más nuevos modos de torneo mediante el cable link completan la lista de novedades en este nuevo juego, recomendado para todos los fanáticos, mientras esperan las verdaderas continuaciones Gold y Silver que aparecerán a mediados del año próximo.

Pokémon Pinball



Compañía / Distribución: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Jugadores: 1







Lo bueno:
Adictivo y muy variado.
Lo malo:
El Rumble incorporado es un desperdicio de plástico.

78%

Pokémon Pinball es otro de los nuevos juegos de la franquicia que por suerte no nos parece un curro sino que es un buen juego por sí mismo. Aunque es verdad que una de las atracciones principales del cartucho no sirva para nada (estamos hablando del Rumble que viene incorporado al cartucho y es algo terriblemente molesto) como juego de pinball es muy atractivo y para los fanáticos de la serie, imprescindible.
Contamos con dos tablas (roja y azul, por supuesto) y para lograr capturar a los 150 Pocket Monsters vamos a tener que dedicar un buen tiempo en cada una de ellas. Por suerte no será necesario hacerlo en un largo e interminable partido ya que por suerte el juego contiene una pila que salva nuestra situación para continuar en otro momento.
El juego está repleto de sub-objetivos como multiplicadores, bonus y secuencias adicionales que no sólo adornan las tablas sino que siguen fielmente el desarrollo del dibujo animado.
Aunque el movimiento de la bola está realizado con bastante corrección, hay ciertos detalles como él poder sacudir la máquina al infinito sin que se nos tilde, que nos parece un poquito exagerado. Además de la ausencia de algún tipo de modo multiball, algo realmente lamentable.
El juego está repleto de detalles y apariciones como del Team Rocket o de Pikachu, por suerte todo utilizando el nuevo set de colores del nuevo Game Boy Color. En definitiva, un muy buen juego de pinball (quizás el mejor en la historia del aparatito) y una excelente excusa para seguir "atrapándolos a todos".








Spawn

En este caso, Capcom ha decidido darle un descanso a sus tradicionales juegos de pelea en 2D, para crear un juego de acción en 3D basado en uno de los antihéroes más conocidos de todos los tiempos.

No es muy común ver juegos de este tipo hechos por Capcom, pero como para variar un poco hay que reconocer que esta idea está muy bien llevada a cabo.

Además de lograr un juego simple, pero que no se ve con mucha frecuencia en los salones, Capcom logró terminar con la triste reputación que este conocido personaje tenía en el mundo de los juegos, ya que hasta la fecha, ninguno de los títulos que usó ésta licencia logró llegar a un nivel de calidad medianamente potable.



Por fin una buena

Spawn es básicamente un juego de acción en 3D, en el que vemos a nuestro personaje desde una perspectiva en tercera persona, o sea desde afuera, pero parece que podremos seleccionar varias vistas diferentes.

Aquí la acción se desarrolla a lo largo de diez niveles que van desde el mundo normal hasta las profundidades del mismísimo infierno en donde nos espera el diabólico Malebolgia junto a sus interminables hordas de zombies, mutantes y toda clase de porquerías ambulantes.



Desde un principio, el juego nos permite seleccionar sólo a dos personajes, pero a medida que logremos terminarlo o después de que el juego haya estado funcionando una cierto tiempo, se irán habilitando otros siete personajes más, cada uno con su propia historia y por ende con su propia secuencia de final, como para variar un poco más.

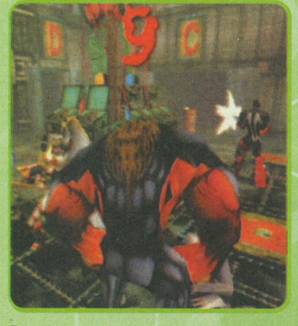
Cada nivel es algo así como una enorme arena, en la que tendremos que mandar de regreso al otro mundo a una cierta cantidad de enemigos para luego enfrentarnos a un enemigo final o "gorda", como los llamamos aquí por la editorial, para luego poder seguir adelante.

Spawn nos permite jugar entre dos personas en una sola máquina, pero más interesante es que es posible conectar en red hasta cuatro máquinas al mismo tiempo, con lo que la cantidad de jugadores que podrán participar en un mismo juego será mucho mayor.

Otro detalle interesante es que al haber máquinas funcionando en red, vamos a tener acceso a otros modos de juego, entre los cuales hay una modalidad muy común en juegos de PC como es la del "Deathmatch" o en otras palabras, todos contra todos.

Este juego utiliza el nuevo hardware de Sega conocido con el nombre de Naomi, que para aquellos que todavía no están al tanto es el mismo que usa la Dreamcast, lo que significa que en muy poco tiempo los usuarios de la nueva consola de Sega contarán con su versión hogareña de esta nueva producción de Capcom, que está teniendo un gran éxito en los salones de todo el mundo.

Con respecto a la versión para Dreamcast, ya hay algunos adelantos que indican que como era de imaginarse, tendrá algunas opciones más, pero la noticia más interesante que surgió al respecto es que el juego aprovechará el módem que viene con la máquina (la versión americana), para que además podamos masacrarnos con gente de todo el mundo, a través de Internet.



Por primera vez un juego de Spawn parece lo suficientemente agradable como para sentarse a jugarlo...



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Fulbito para la Dreamcast
- Genios se buscan
- ¡Se volvieron locos!
- Viejita pero rendidora
- Raziel se muda a Sega
- Más de la consola de Microsoft

Como siempre, los chimentos son gentileza del IA: La fuente de información más confiable.

Fulbito para la Dreamcast

Si algo le faltaba a la nueva maquinita de Sony, era un buen fútbol. Como comentamos en la sección Now Loading, Electronic Arts está muy conforme con las ventas de la consola en los Estados Unidos, por lo que no sería de extrañar que el año próximo veamos el FIFA 2000 en la Dreamcast. Pero para los que no quieran esperar la salida del clásico de EA Sports, Sega anunció que está pronto a salir (este mes) el Virtua Striker 2 versión 2000 para la consola japonesa. El juego es una conversión directa de los arcades hacia la Dreamcast, y va a tener todos los modos originales, como el de la Copa Internacional (donde el juego tenía un formato similar a la Copa del Mundo). Los jugadores también podrán guardar sus jugadas favoritas en el VMU, mientras que una de las mejoras será la implementación de la tarjeta amarilla.

Viejita pero rendidora

Sony Computers anunció recientemente que vendieron 1.000.000 de consolas en los últimos dos meses, luego de bajar el precio de la Playstation a u$s 99, haciendo que la Play se venda igual de rápido que la nueva Dreamcast. Sony espera vender (miren qué numerito) un billón de dólares (como diría Dr. Evil) en ítems relacionados con la Playstation este año. Y como si fuera poco, se rumorea que la Play japonesa bajaría a 9800 yens para igualar el precio de la consola americana.

Como pueden ver, los muchachos de Sony saben hacer las cosas bien, porque siguen vendiendo la maquinola como si fuera modelo '99... Aunque es modelo '99. ¡99 dólares! Uy, qué chiste horrible...

Raziel se muda a Sega

Al parecer uno de los rumores que circulaba por la red de redes se ha confirmado, y éste sería que la conversión del Legacy of Kain: Soul Reaver para la Dreamcast está en camino. Por el momento la compañía no emitió declaraciones al respecto, pero uno de sus empleados admitió que Eidos (junto a Crystal Dynamics) estaba trabajando en el proyecto.

La conversión va a ser idéntica a la versión de PC, lo que significa que no va a haber alteraciones en la historia o en la forma de juego.

Por el momento no hay fecha de salida confirmada, pero es una buena noticia para todos los usuarios de Dreamcast.

Una noche alucinante, amigos!

THQ anunció recientemente un juego basado en la trilogía de Evil Dead (acá traducida como "Noche Alucinante"), que se va a conocer como "Evil Dead: Ashes to Ashes". El título va a ser una aventura con personajes 3D en fondos pre-renderizados (al igual que en Resident Evil), y Ash (protagonista de los tres filmes) será nuevamente el "héroe" que deberá pelear contra las hordas de muertos vivientes salidas del Necronomicon -El Libro de los Muertos-.

La historia toma lugar ocho años después de los eventos de la última película. Ash regresa a la infame cabaña en el bosque, donde nuevamente deberá enfrentarse a las fuerzas del mal, gracias a los hechizos del Necronomicon.

Bruce Campbell, conocido por todos como Ash, va a realizar las voces del juego, que al parecer va a tener una mecánica similar a otros títulos en este género, y va a estar disponible para fines del 2000 en la Playstation.

¡Se volvieron locos!

Las líneas telefónicas en el cuartel general de la Warner Bros. en Burbank fueron "inundadas" los primeros días de Noviembre desde las siete y media de la mañana, cuando la compañía anunció que iba a entregar entradas para la avant-premiere de la primer película en inglés de el fenómeno del momento: "Pokémon: The First Movie"

La causa de la debacle fue la entrada de más de 70.000 llamadas por minuto requiriendo las entradas, lo que provocó la caída del sistema de correo por voz, además de las comunicaciones de los vecinos de Warner Bros, Disney y la NBC.

Para las 2 de la tarde, el estudio seguía recibiendo más de 40.000 llamados por minuto.

"Esto no tiene precedentes", dijo Braid A. Ball, presidente de Márketing de Warner Bros. Pictures. "Que un solo anuncio en una radio local a las 7 de la mañana haya provocado semejante respuesta es un increíble indicador de la fiebre Pokémon". Realmente impresionante...

Más de la consola de Microsoft

Todavía no hemos recibido ningún comentario de la gente de Microsoft acerca de su próxima consola (X-Box), pero los rumores siguen corriendo por el mundillo de los videojuegos. El último acerca de la consola de Bill Gates es sobre el posible chip gráfico que la potenciaría, que podría ser el nVidia GeForce 256. Esto, que seguramente no significa nada para los lectores de la revista, tiene un sentido muy distinto para los usuarios de PC, ya que este chip pondría a la máquina de Microsoft a la misma altura (hablando de poder gráfico) que la Playstation2 y la Dolphin. ¿Por qué? El motivo tiene que ver con la arquitectura de este chip, ya que además de manejar los polígonos y los renderizados, el GeForce se hace cargo de las luces y las transformaciones en tiempo real, liberando al procesador principal del X-Box de estos complejos cálculos, pudiendo dedicarse exclusivamente a la inteligencia artificial y la física.



pika pika!









Gotta buy 'em all!

Todos sabemos que cuando una serie de TV prende, el merchandising inunda nuestros hogares, y en el caso de Pokémon, esto ha sido un diluvio. Muñecos de peluche, caramelos, trading cards, cámaras de foto, disfraces y todo lo que se puedan imaginar (y lo que no también, como tostadoras, pinballs, cereales y otras mil cosas que no entraban en esta página) están disponibles en todas las comiquerías del mundo para los fanáticos de esta serie.

Los precios oscilan entre los $5 hasta cientos de dólares, pero a los seguidores de Picachu y sus amigos parece no importarles el gasto...







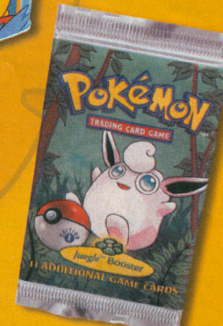
Poké-truch

Obviamente cuando el negocio del merchandising estalla, los truchos se suben al carro generando un montón de basura "inclasificable", como este Pikachu al que parece haberlo agarrado un ovejero alemán.

Ojo, que no significa que sea trucho, lo más sorprendente es que hay muchos de estos bichejos que son originales, pero que no se parecen ni a palos al Pikachu de más arriba, y otros directamente parecen primos lejanos.

Hay que tener un poco de cuidado a la hora de comprar, para que no les metan el perro. Pero al fín y al cabo, el Pikachu indicado es el que a uno le gusta, ¿no les parece?





Movie World

reseñas de películas inolvidables y de otras no tanto

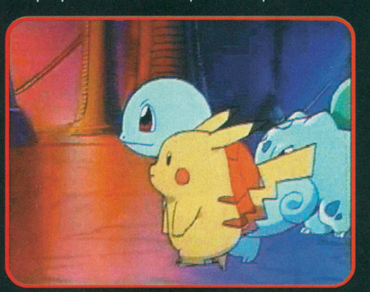
Por Martín Varsano

Pokémon: The First Movie

- **Edita:** Warner Bros.
- **Año:** 1999

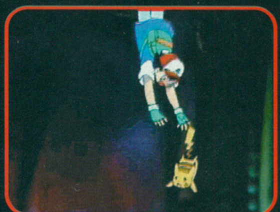
No vamos a hacer demasiada introducción, porque es lógico que si están leyendo esta página significa que les interesa el fenómeno Pokémon, y quieren saber un poco más acerca de la primera película que se estrenó el 12 de Noviembre en los Estados Unidos. La historia básica la deben saber, y si no péguense una vuelta por las páginas en las cuales Maxi habló de este fenómeno de ventas en todo el mundo.

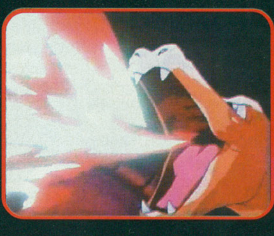
Vale la aclaración porque es sabido que Picachu y sus amiguillos no tienen un punto medio en el gusto de la gente: O gustan o son odiados. Pero, como dije anteriormente, ustedes deben ser del primer grupo. Así que pasemos a contar qué fue lo que se estrenó en el gran país del norte.





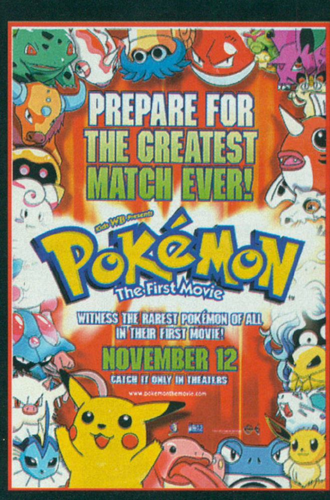
Pokémon: The First Movie, es la historia de Mewtwo, un pokémon creado por los científicos para ser el pokémon (vayan acostumbrándose al término, porque no hay otra forma de nombrarlos) más pulenta. El problema es que a Mewtwo se le aflojaron algunos tornillos en el mate, escapando de su tubo de pruebas. Obviamente más adelante veremos el enfrentamiento entre Mew y Mewtwo, con la participación de los otros pokémon (como es de esperar no puede faltar Picachu).





Según comentarios de la prensa japonesa (el film original se estrenó en Japón el verano pasado) la película es bastante más oscura que la serie, y tiene un final que le va a hacer escapar una lágrima a más de un fan.

Como si fuera poco, el cortometraje de 22 minutos, llamado "Pichachu's Summer Vacation" se proyecta antes de la película. Este corto cuenta cómo Picachu y sus amigos intentan detener el llanto de Togepi. Obviamente las cosas no salen muy bien al principio, pero como en toda historia "cute" las cosas se normalizan en el final. Y colorín colorado...



Silent Mobius

- **Creador:** Kia Asamiya
- **Edita:** Anime Village / Bandai Entertainment

Sin dudas una de las películas que más influencias generó en otras manifestaciones artísticas enroladas dentro del ámbito de la ciencia ficción o la fantasía futurista ha sido la ya legendaria "Blade Runner" del director Riddley Scott.

Aún hoy encontramos referencias a este universo de replicantes y polizontes en otras creaciones, ya que el mismo es lo generosamente amplio y profundo como para acoger decenas de variaciones como si del generador de escenarios de Quake se tratara.

En los números anteriores de Next Level mencionamos un par de obras que bien concuerdan con esta premisa, como Bubblegum Crisis o Armitage III.

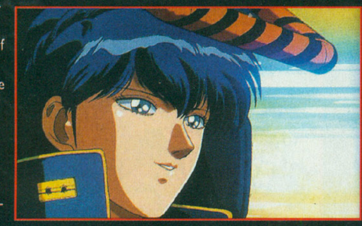
Hoy nos ocuparemos de otra obra que empezó como un manga (término con el que se conocen las historietas japonesas en su país de origen), derivó en dos producciones cinematográficas y terminó hace muy poco tiempo convertida en una serie animada de televisión.



Estamos hablando de Silent Mobius, una creación del dibujante Kia Asamiya, que bien podríamos definir como "Blade Runner contra los Demonios", o los Lucifer Hawk, si es que prefieren llamar a los malos por su nombre.

Del lado que defienden el futuro de la humananidad encontramos a un puñado de chicas, subordinadas a la autoridad de una fuerza para-policial denominada AMP (Attaked Mistification Police), división especial encargada de repeler los ataques de unas terribles y maléficas criaturas venidas desde el Némesis (una dimensión donde la magia y lo sobrenatural son moneda corriente) que como mencionamos arriba tienen un nombre bastante extraño: Lucifer Hawks.

Los miembros de esta organización son Katsumi Liqueur, Lebia Maverick, Kiddy Phenill, Nami Yamigumo, Yuki Saiko y la jefaza Rally Cheyenne. Todas tienen una capacidad especial que las hace irremplazables a la hora de poner las cosas en orden con tanto monstruo suelto por los callejones. Por ejemplo, Katsumi ha heredado sus poderes directamente de su padre, Gigelf Liqueur, un mago que se las vio feas allá por el 2006 cuando falló al intentar cerrar la puerta del Némesis para que los Lucifer Hawks no se piantaran.





Su linaje la hace poseedora de habilidades excepcionales y de una espada sagrada, Grosspoliner, ¡un arma con conciencia propia!

Rally, líder de la organización no se queda atrás ya que por sus venas corre tanto sangre humana como de Lucifer Hawk, por lo que durante su infancia todos la trataban como un verdadero demonio; y por último está Kiddy, que sufrió graves heridas durante un combate y por ello gran parte de su cuerpo fue reemplazado con miembros artificiales y bio-mecánicos.

Las historietas han sido publicadas en castellano y en la actualidad pueden conseguirse sin mayores dificultades en nuestro país, no así las dos películas (lanzadas en 1991 y 1992 respectivamente) en Japón.

La primera de ellas, que obra de preámbulo al manga, acompañó al éxito que éste venía cosechando al trasladar las viñetas en blanco y negro en acción technicolor.

La segunda no la vio ni su creador, debido a lo cual la carpeta de Silent Mobius permaneció cerrada hasta que el año pasado la productora Kadokawa / Bandai Visual relanzara el proyecto a la pantalla chica a lo largo de 26 episodios de poco menos de media hora cada uno.

La animación televisiva no es una gran maravilla, pero alcanza a cubrir las expectativas de los amantes del género, siempre apuntalada por un guión inteligente y de vez en cuando hasta divertido.

Lo mejor de todo es que dentro de muy poco tiempo esta serie saldrá a la venta una edición en video subtitulada o hablada en inglés que merecerá tenerse en cuenta.

Los especiales de este mes:

Resident Evil 3: Nemesis



Los fanáticos de la saga "Resident Evil" estuvieron esperando este título desde hace rato, y por fin ha llegado. Jill Valentine, ex miembro de S.T.A.R.S. regresa a las calles de Raccoon City para enfrentar a la amenaza zombie, producto de los experimentos mortales de la corporación Umbrella. Mejores modelos 3D, nuevas opciones de juego y unas animaciones de pelicula hacen que el Resident Evil 3 sea una de las mejores opciones para PlayStation del momento.

Páginas 35 a 41

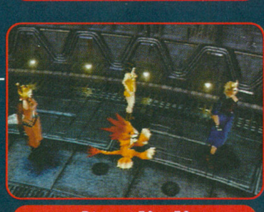
The X-Files



La solución completa de este juego basado en una de las series más conocidas de la TV, para que no tengas ningún inconveniente en la resolución del caso de la desaparición de Mulder y Scully.

Páginas 42 a 49

Final Fantasy VIII - Parte 2



Obviamente, me imagino que a esta altura ya más de uno estará enganchado con esta impresionante aventura, y por este motivo les entregamos la segunda parte de la guía, con todo lo que necesitan saber acerca de lo que probablemente sea la mejor aventura RPG hecha para la Playstation.

Páginas 50 a 58

Trucos:

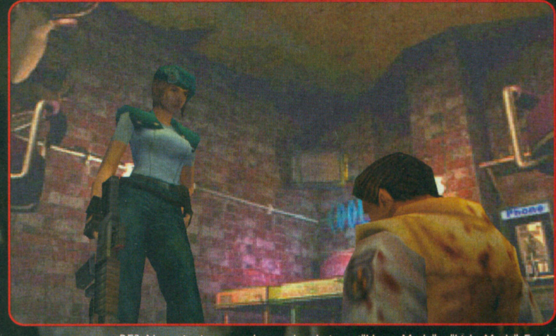
Compañía / Dist.: Capcom
En Internet: www.capcom.com



Los fanáticos de la saga "Resident Evil" estuvieron esperando este título desde hace rato, y por fin ha llegado. Jill Valentine, ex miembro de S.T.A.R.S. regresa a las calles de Raccoon City para enfrentar a la amenaza zombie, producto de los experimentos mortales de la corporación Umbrella. Mejores modelos 3D, nuevas opciones de juego y unas animaciones de película hacen que el Resident Evil 3 sea una de las mejores opciones del momento para PlayStation .

Después de haber atravesado la pesadilla de la mansión del Resident Evil 1, los miembros de S.T.A.R.S. regresaron a Raccoon City pensando que todos sus problemas se habían acabado. Lo que evidentemente no se esperaban era que Umbrella había comprado a su jefe para que destruya todas las evidencias que se relacionaban con el caso. Por su parte, Jill Valentine, la heroína del juego, decide dejar la ciudad de una vez por todas.

La historia comienza cuando un segundo ataque de zombies invade la ciudad, dejando a los ciudadanos a merced del mortal G-Virus y a Jill sin otra opción más que la defensa personal con el fin de concretar su último escape...



Elige tu propia aventura

Una característica que CAPCOM está empezando a implementar en este tipo de juegos, es la posibilidad de elegir qué hacer en una escena especial, logrando así un cambio en el transcurso de la historia; por ejemplo: "llegás a la estación de policía y Nemesis está atacando a tu compañero". En ese momento se te presenta la posibilidad de elegir entre: Huir o defenderlo. Si elegís la primera opción Jill entrará automáticamente a la estación y tu compañero morirá. Sin embargo si elegís la segunda opción y lográs escapar con tu compañero el te dará una tarjeta que te permitirá tener acceso a un área de seguridad en la que encontrarás más municiones.

Aunque este ejemplo no aporta mucho a la trama del juego, la mayoría de las decisiones que tomaremos tendrán su efecto y harán que la historia sea aún más intrigante.

Apto para lelos

Para todos aquellos jugadores que se frustraron con el RE 1 o el 2, sea porque no les alcanzaban las cintas para salvar los juegos o porque se quedaban sin municiones, les cuento que ha llegado el momento de su venganza.



RE3: Nemesis viene con dos modos de juego "Heavy Mode" y "Light Mode". En el primer modo jugaremos al juego tal como a los anteriores, lo que implica: Economía de municiones, pocas cintas para salvar el juego y zombies casi "antibalas". Pero si elegimos "Light Mode" el juego se pone más interesante ya que tendremos más resistencia a los ataques, saves infinitos y un arsenal como para no dejar un zombie en pié.

Otra facilidad que posee con respecto a sus antecesores es el diseño del mapa. Ahora tendremos a nuestra disposición la visualización completa de los niveles, con indicaciones de cuáles son las puertas que están abiertas y cuáles cerradas.

El resultado

Una dificultad más controlada, modelos gráficos en "alta resolución", animaciones de la hostia y la posibilidad de vengarnos por todo lo que nos hicieron pasar en las aventuras anteriores.

Todo esto hace que éste sea uno de los mejores juegos en su categoría y una excelente elección tanto para los fanáticos de la saga, como para aquellos inexperimentados que se nunca pudieron llegar al laboratorio del Resident Evil 1 o salir de la estación de policía en el Resident Evil 2.





Lo mejor: Los nuevos modelos 3D, las mejoras a la interface general y las animaciones intermedias.
Lo peor: Aún con decisiones intermedias el juego es algo corto.

92%

RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

Por Máximo Frias

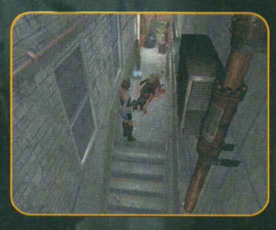
Una consecuencia de que el juego te permita realizar elecciones en la mitad de la aventura es que la gran variedad de animaciones intermedias o "escenas" pueden aparecer en distintos lugares o situaciones. Es posible que en algún punto de la solución te falten o sobren cosas, de ser así no te hagas problema ya que, o son extras, o el juego mismo te ayudará a resolver la situación.



Después de la explosión, avanzá hacia delante, subite a la caja y bajá desde ahí para llegar al warehouse. Después de la conversación con el gordo y una breve escena, subí a la sala de salvado (desde ahora "save room") y agarrá una llave que está en la pared cerca de la puerta. Dentro de esta habitación también se encuentra un cofre con la cinta para poder salvar el juego cada vez que necesitemos (en el nivel de dificultad fácil, ésta es infinita). Usá la llave para abrir la puerta cerrada que está abajo en el warehouse. Salí del warehouse. Avanzá a través del pasillo y salí por la puerta. Una vez fuera vas a ver una puerta de tu mano izquierda, entrá. Avanzá por el pasillo hasta que veas una puerta y entrá para agarrar la bencina y la escopeta del cadáver. Avanzá por el pasillo (el de las plantas verdes en el piso) y cruzá la puerta. Vas a salir a un lugar que está lleno de zombies, avanzá todo el camino hasta que veas unas escaleras. Subite a la caja y subí las escaleras para agarrar algunas plantitas. No te olvides de agarrar el primer mapa que está apenas te subís a la caja. Bajá de ahí. Avanzá a la derecha y seguí derecho hasta una puerta. Seguí caminando hasta que veas unas escaleras y bajá. Avanzá por el pasillo que te llevará a otra puerta, entrá. Una vez dentro del "pub shop", te mostrarán otra escena en la que aparecerá Brad. No te gastes disparándole al zombie, Brad lo mata igual. Agarrá el encendedor que está cerca de la puerta. Combiná el encendedor con la bencina para recargarlo. Salí por la misma puerta que entraste. Avanzá por el pasillo nuevamente, subí por las escaleras, doblá a la derecha y avanzá hacia delante. Ahora hay que elegir entre dos caminos posibles.



[CAMINO A]
Doblá a la derecha y entrá por la puerta. Tratá de volver al warehouse. Te vas a encontrar con una niña que está pidiendo ayuda. Seguí el camino. Cuando llegues a una pequeña área que está fuera del warehouse te vas a dar cuenta que la niña está muerta. Volvé al lugar que estabas después de salir del "Pub Shop" y realizá el [CAMINO B]



[CAMINO B]
Doblá a la izquierda y entrá por la puerta. Toda el área está llena de zombies. Necesitarás usar el encendedor para quemar las cuerdas que están en la puerta para poder abrirla. Una vez que saliste, avanzá y entrá por la puerta (no al Save Room). Una vez del otro lado, avanzá hacia tu izquierda y entrá por el portón.

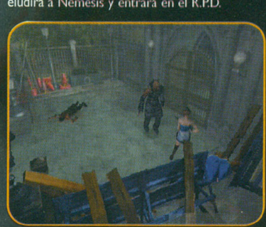


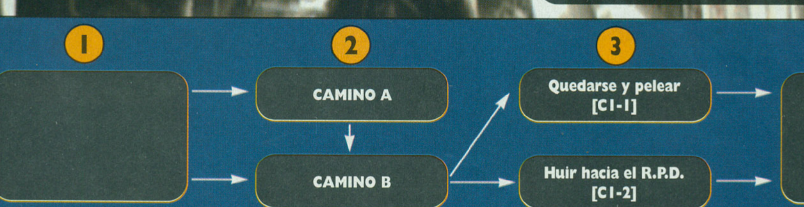
3

[C1-1]: Optando por esta opción, obtenés el control de Jill. Examiná el cadáver de Brad antes de entrar al R.P.D. para poder obtener su billetera. Examinala en el inventario para encontrar su tarjeta personal de S.T.A.R.S. (lo cual te evitará perder tiempo buscando la de Jill en el edificio). Después de haber agarrado las cosas de Brad, entrá al R.P.D. Con la tarjeta de Brad vas a poder usar la computadora que se encuentra en el Hall Principal y obtener un password para usar más tarde en la sala de evidencias.



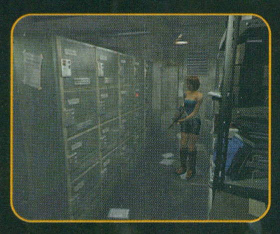
[C1-2]: En esta opción Jill automáticamente eludirá a Nemesis y entrará en el R.P.D.





4

Una vez en el Hall Principal del R.P.D. (conocido para aquellos que jugaron al Resident Evil 2), usá la tarjeta de Brad en la computadora y anotá el password (sólo para aquellos que optaron por la 1ra. opción). No te olvidés de agarrar el 2do. mapa que está sobre el escritorio cerca de la computadora. Entrá por la única puerta accesible. Avanzá hacia delante y entrá a la sala de evidencias. Chequeá las dos luces rojas que titilan en



esta habitación: el 1er. cajón contiene un cristal azul y el 2do. tiene una llave de oficina. Abrí el segundo con el password que obtuviste de la computadora en el Hall Principal y agarrá la llave. Salí de la habitación. Acá hay un save room y otra puerta que te lleva a la tarjeta de Jill. No te molestes en agarrarla si ya tenés la de Brad. En otras palabras, si no tenés la tarjeta de Brad, vas a tener que entrar a la sala de reuniones, agarrar la tarjeta, volver al Hall Principal, usar la tarjeta en la computadora y luego usar el password en el cajón. Subí por la escalera y avanzá hasta que llegues a otra puerta. Entrá a la habitación usando la llave que agarraste del segundo cajón. En esta habitación podés agarrar un alfiler de gancho y un arma del locker. Salí del R.P.D. Desde el R.P.D., avanzá hacia delante hasta que llegues a la puerta que estaba cerrada y usá el "lockpick" para abrirla. Avanzá por el pasillo, observá la manguera que está a tu derecha (todavia no la podés agarrar). Entrá po la puerta que está a tu izquierda, avanzá hasta que llegues a una puerta. Estás en el estacionamiento. Agarrá los cables azules que están conectados al auto. Avanzá hacia delante y entrá por la puerta que lleva al Save Room. Salí del Save Room, seguí por todo el camino y entrá por la otra puerta. Apenas cruzás la puerta, agarrá el 3er mapa de la pared y avanzá hacia delante para ver una escena. Debido a que el camino de la derecha te pide una batería para activar la escalera, doblá por el camino de la izquierda. Desde donde entraste hay dos caminos, dobla a la izquierda. Ahora podés elegir entre las siguientes opciones.

5

[CAMINO A]
Entrá al restaurante y usá el lockpick para abrir el armario cerrado que está detras del restaurante para agarrar una crowbar. Usá la crowbar en la puerta trampa que está dentro del restaurante para ver una escena.

[CAMINO B]
Avanzá hasta que veas otra bifurcación de caminos, doblá a la derecha y abrí la puerta. Seguí hacia la derecha y entrá por a la Newspaper Office (no la puerta que está cerrada por dentro). Dentro de la habitación, empujá las escaleras hacia la máquina de bebidas, subí por las escaleras y activá la electricidad desde arriba de la máquina de bebidas. Bajá las escaleras y activá el otro dispositivo que se encuentra al lado de la persiana. Una vez que se halla abierto ésta, subí las escaleras y entrá por la puerta. Avanzá hacia delante y entrá a la habitación.



6

[C2.1-1]: Una vez abajo, te mostrarán una escena. Salí del túnel por el agujero que está en la pared. Si no encontrás el agujero, volvé a subir por la escalera y matá a Nemesis.

[C2.1-2]: Después de la explosión examiná a Nemesis y agarrá el ítem. Tené cuidado que no tardará mucho en volver a lavantarse. Salí de ahí.

Nota: Si seleccionás este camino primero, el cirstal verde va a estar en el segundo piso de la Newspaper Office (para más detalles leé el CAMINO B).

[C2.2-1]: Ambos saltarán por la ventana y terminarán en la basura. Salí de ahí y mirá otra escena.

[C2.2-2]: Carlos se esconderá con vos y una explosión dejará inconsiente a Nemesis. Salí del edificio y verás otra escena.

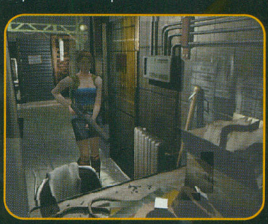
Nota: Si seleccionás este camino primero, el cirstal verde va a estar en el túnel debajo del Restaurante (para más detalles leé el CAMINO A).

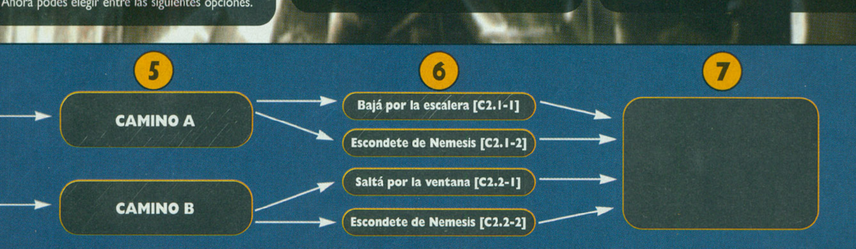
7

Agarrá la manivela del Save Room y andá a la reja cerrada. Usá los dos cristales (azul y verde) y abrí la reja. Entrá por la puerta, ignorá la puerta verde que está en el camino, doblá a la izquierda y abrí la puerta. Avanzá todo el camino hasta que llegues al Trolley. Entrá en él. Aparece Nikholai. Avanzá hacia el próximo carro. Después de la escena, agarrá la llave inglesa que está en el asiento izquierdo. Abrí la puerta y salí. Andá a la Gas Station. Usá la manivela para tratar de abrir la persiana. Cuando ésta se rompa, usá la llave inglesa. Entrá. Avanzá un poco y verás una escena. Andá detrás del mostrador y abrí el armario, resolviendo el simple puzzle (sólo tenés que presionar el botón que no está encendido). Salí de la habitación después de la escena.



Salí de ahí y volvé a la puerta verde. Matá a los zombies, entrá por la puerta abierta y agarrá el libro de piedra que tiene la estatua. Colocá el libro de piedra en el escenario donde está la entrada principal del restaurante y agarrá la piedra redonda del costado. Volvé a la estatua del libro y ponele esta nueva piedra para obtener la batería. Usá la batería en el dispositivo que se encuentra al lado del ascensor para activarlo. Bajá en él. Avanzá por el camino y entrá en la Sub Station. Una vez dentro, activá el dispositivo que se encuentra al lado de la puerta cerrada. Ahora usá el otro dispositivo y poné " low, high, low, high" y "high, low, low, low" para abrir las dos puertas y agarrá el fusible. Apenas salís de una de las puertas tendrás que hacer una elección.

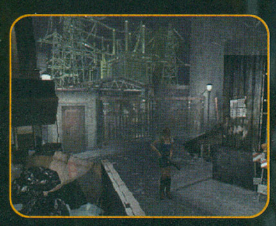




8

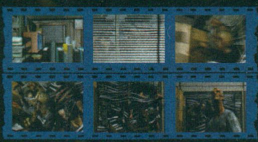
[C3-1]: Jill saldrá corriendo y abrirá la puerta cerrada. Después de una escena te encontrarás con Nemesis.

[C3-2]: Jill aumentará el nivel de electricidad cerca de la puerta cerrada y los zombies morirán.



9

Asegurate de tener el fusible antes de salir de la Sub Station. Usá nuevamente el ascensor y andá a donde estaba la manguera. Usá la llave inglesa para agarrar la manguera. Volvé a donde estaba la puerta incendiándose (cerca del Save Room) y usá la manguera en la luz roja. Ahora que el fuego no está más, entrá por la puerta. Avanzá por el pasillo, y salí por la puerta. Agarrá la manivela que está a la derecha. Andá a la Sales Office y verás otra escena. Usá el control remoto que está en el escritorio para ver un comercial de Umbrella. Anotá el nombre del producto, ya que éste es un password. Usá la computadora que está cerca del control remoto y usá ese password. Entrá a la puerta que se abrió. Buscá el petroleo y salí de ahí. Para matar a los zombies disparale a la cañería de vapor de la izquierda. Ahora sí, com-



biná el petroleo con la gasolina, agarrá el fusible, los cables azules y andá a Trolley. Cuando llegues al estacionamiento el piso se romperá y tendrás que hacer una nueva elección.



10

[C4-1]: Jill rápidamente subirá y eludirá las cajas.

[C4-2]: Jill saltará al fondo del pozo y esquivará las cajas. Volvé a subir por la escalera. Volvé a entrar al estacionamiento.

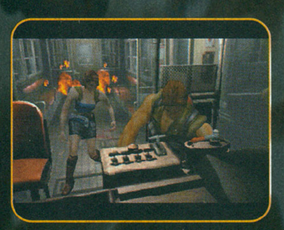


11

Seguí tu camino hacia el Trolley. Te encontrarás nuevamente con Nemesis, al cual podés eludir o volver a matar. El último obstáculo en tu camino es otro terremoto que logra tirarte al fondo de un túnel. Buscá dos interruptores y activalos. Tenés que hacerlo rápido, de lo contrario el gusano te lastimará. Una vez que ambos interruptores estén activados, la escalera bajará y podrás salir de ahí. Ahora por fin podés llegar al Trolley. Andá detrás de éste y poné el combustible, el fusible y los cables azules en el panel trasero. Carlos te dará algunas municiones. Andá a la cabina del Trolley. Volvé al carro anterior. No te molestes en dispararle a Nemesis. Volvé a la cabina y Mikhail lo volará del tren.



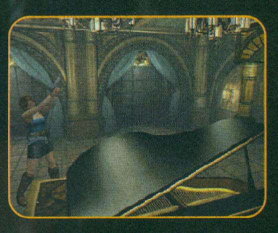
Mikhail murió y como consecuencia de la explosión los frenos no funcionan.



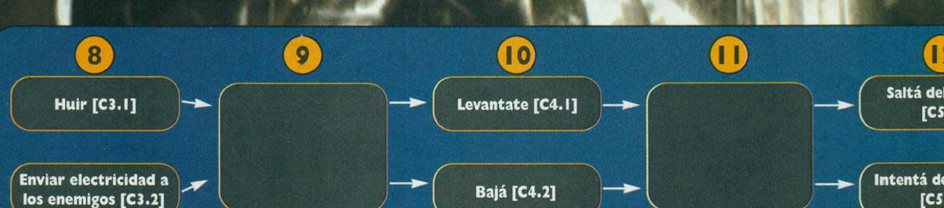
12



[C5-1]: Jill termina en una habitación. Salí y volvé a entrar. Notar que detrás un cuadro cae al piso. Agarrá la llave ahora visible. Volvé al Save Room y salí de él. Ahora estás en el estudio (notar la puerta verde cerrada). Carlos aparecerá y te dará más municiones. Salí por la otra puerta para llegar al Hall principal. Si querés podés agarrar el arma que tiene el cadáver. Agarrá el 3er. mapa que está en el escritorio. Hay dos cajas musicales, una a cada lado de la escalera. Abrí la puerta central si querés. Entrá a la habitación de la izquierda.



Pasá a la proxima habitación. Entrá al Save Room, agarrá la llave y volvé al Hall principal.
[C5-2]: Evidentemente Jill no puede detener el Trolley y éste se estrella contra una pared enfrente de la Torre del Reloj. Entrá a la habitación del piano por la puerta de la izquierda. Ahora entrá al Save Room y agarrá la llave que está en el armario. Salí de ahí y andá al Hall Principal para agarrar el 3er. mapa. Andá al estudio y de ahí pasá al dormitorio. Movete un poco hacia la pared y la pintura se caerá, mostrándote la llave de la escalera. Volvé al Hall Principal.



13

Subí las escaleras y matá a las tarántulas. Salí por la puerta y aparecerás en el balcón. El switch no sirve para nada por ahora, así que usá la llave en la cerradura para bajar la escalera de la Torre del Reloj. Esto es otro Save Room. Examiná el dispositivo musical que está a la izquierda. Escuchá la música y colocá los pernos en el tono correcto para que se abra la caja y puedas agarrar la llave que se encuentra dentro. Combiná esta llave con la que ya tenías en el inventario. Agarrá el engranaje plateado que está en la estantería. Volvé al estudio y usá la llave que armaste para abrir la puerta verde. Entrá por la puerta y pasá el pasillo. En la otra habitación hay tres estatuas con una piedra cada una. Agarrá las tres y usalas en las pinturas. Este puzzle es aleatorio y el objetivo es lograr que el reloj del medio marque las 12:00hs. Una vez hecho esto, agarrá el engranaje dorado y combinalo con el plateado. Volvé a la cima del Reloj (donde estaba el Save Room) y usá los engranajes con el dispositivo que está en el fondo de la habitación. Preparate para pelear



con Nemesis y bajá. Para matar a Nemesis tenés que darle con 10 tiros del lanza cohetes con municiones azules.



14

Ahora controlás a Carlos. Andá a la habitación que tenía el puzzle de los relojes, empujá la campana y salí de la habitación. Entrá al Hospital. Avanzá hacia delante y eliminá a los monstruos. Entrá por la puerta de la derecha (Save Room) y salí del otro lado. En esta habitación tenés que agarrar el 4to. mapa que se encuentra en el corcho de noticias y el grabador que está sobre el escritorio.
Andá al ascensor y activá el sistema de reconocimiento de voz. Usá el grabador en él. Entrá al ascensor y...



15

[CAMINO A]
Subí al 4to. piso. Avanzá hacia delante y entrá por la puerta. Verás una escena en donde aparecerá Nicholai (sólo si haces el CAMINO



A primero). Después de la escena andá detrás de la habitación y agarrá la Ward Key. Ahora salí de la habitación, doblá por el camino de la derecha y entrá a la primera Ward Room. Agarrá el password del tipo que está al lado de la puerta y fijate la posición de la cajonera que está al lado de la ventana. Salí de la habitación y entrá a la que está al lado. Empujá la cajonera hacia la esquina opuesta a la que se encontraba la de la habitación anterior. Si lo hiciste correctamente la pintura se caerá y podrás abrir la caja fuerte con el password. Agarrá la Vacuna Azul. Si elegiste esta opción primero, andá al CAMINO B, de lo contrario seguí leyendo.

[CAMINO B]
Bajá al subsuelo usando el ascensor. Verás una escena (sólo si haces el CAMINO B primero). Avanzá por el pasillo hasta la puerta. Entrá y salí por la otra puerta. Estás en la sala de investigaciones. Agarrá el ítem del armario y usalo en la máquina que está cerca de los tubos. Ahora drená el agua de los tubos con el dispositivo que está al lado. Volvé a la máquina anterior y bajá la 1er. llave, dejá la segunda donde está y bajá la tercera. Ahora bajá la palanca A (el objetivo es igualar los dos medidores). Agarrá la vacuna roja. Si elegiste esta opción, primero andá al CAMINO A, de lo contrario seguí leyendo.



16

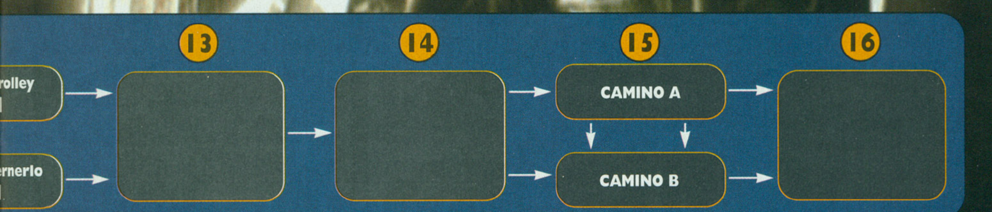
Combiná las dos vacunas y volvé a la Torre del Reloj. Cuando llegues al Hall Principal del Hospital, verás una escena. Tenés 7 segundos para salir. Continuá tu camino hacia Jill.



En el Hall Principal de la Torre te vas a encontrar con Nemesis, ignoralo y seguí hasta la capilla. Dale la vacuna a Jill. Después de la conversación tenés nuevamente el control de Jill Valentine. Agarrá tus armas y la ganzua del cofre. Salí de la habitación. Aparece otra vez Nemesis. Esquivalo o matalo, es lo mismo. Andá hacia el Hospital pero ahora usá la ganzua en la otra puerta. Entrá al Save Room y agarrá la Gate Key de la pared.
Salí del Save Room. Usá la Gate Key para entrar al parque. Ahora estás en el Jardín principal. Tomá el camino de la derecha y bajá las escaleras. Avanzá por el puente y entrá por la puerta. Avanzá por el pasillo y agarrá la llave del tipo muerto. Volvé al Jardín Principal y entrá por la puerta del oeste. Avanzá derecho y buscá la máquina que contola el agua. Mové el engranaje negro, blanco, negro, blanco, negro, negro. Esto drenará el agua. Bajá por la escalera y avanzá hacia el cementerio.
Avanzá por el cementerio y entrá por la única puerta. Agarrá el fierro del armario. Ahora usá el encendedor en la chimenea y después el fierro. Metete en la chimenea. Agarrá la gate key. Salí de la habitación. Prepará tus armas y salí de la habitación. Es nuestro amigo el gusano de la



escalera. Te conviene matarlo con los Acid Rounds del lanza cohetes, con 10 tiros alcanza. Cuando te muestre la escena de los postes de luz, disparales para finiquitarlo. Una vez el muerto el enemigo, volvé al este del Jardín Principal y usá la Gate Key para abrir la reja. Entrá y avanzá por el puente. Nemesis aparecera otra vez.



17

[C6-1]: Jill empujará a Nemesis y correrá a la puerta. Avanzá por el pasillo y entrá por la única puerta accesible. [CAMINO A].

Usá la llave en la puerta que estaba cerrada. Entrá a la habitación y agarrá el 5to. mapa que está en la puerta y la llave del sistema que está en la consola. Avanzá hacia delante y usá el ascensor para bajar. Una vez abajo, salí por la puerta y atravezá todo el pasillo hasta llegar al Save Room [CAMINO B].

[C6-2]: Jill saltará del puente y luego saldrá del río. Salí de éste y subí por la escalera. Aparecerás en un túnel. Subí y avanzá para terminar en el Save Room [CAMINO B].

Andá a la derecha y agarrá el 5to. mapa que está cerca de la puerta, la llave del sistema que está al lado de la consola y entrá por la puerta. Del otro lado mirá la escena (2da opción únicamente) [CAMINO A].



18

[CAMINO A]
Entrás a un Save Room. Verás una escena con Carlos (1ra. opción solamente). Agarrá la llave del armario. Salí por la otra puerta y entrá a la Sala de Vapor. Acá tenes que ir activando y desactivando las pérdidas hasta que puedas llegar a la consola. Una vez en ella, desactivá el gas que hay detras de una puerta. Salí de la Sala de Vapor y del Save Room

[CAMINO B]
Agarrá el ítem que brilla cerca de los paneles azules y entrá a la sala de Control del Agua. Usá el ítem que encontraste en la sala anterior en el dispositivo de testeo que se encuentra detrás de la sala de control. Este es otro puzzle aleatorio que cambia cada vez que se juega. El objetivo es lograr que la suma de A, B y C sea igual que la muestra original. Para lograr esto debemos mover hacia la izquierda o la derecha las muestras ABC. Una vez resuelto el puzzle volvé a donde estaba el ascensor y subí.



19

Si estás interesado en obtener más municiones, usá la llave que tenés con la máquina que está a la derecha del analizador para marcarla. Con la llave del sistema en mano andá a la puerta que recién abriste al lado del ascensor en el 2do. Piso. Avanzá y vas a ver una escena. Después de ésta usá el disco en el dispositivo que se encuentra en la pared. Tenés 4 minutos para matar a Nemesis. Una buena estrategia es dispararle a las llaves de ácido que están en la pared. Una vez derrotado agarrá la tarjeta que se le cae al cadáver y salí de la habitación.



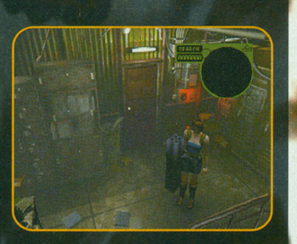
Si querés armas extra, andá a la Sala de Vapor y usá la tarjeta roja en el ascensor. Agarrá las municiones para el lanza cohetes y usá la llave en la puerta del fondo para agarrar el lanza misiles. Andá a la puerta sellada del segundo piso y usá la tarjeta roja para abrirla. Avanzá por el pasillo y entrá a la Sala de Comunicaciones. Después de la escena tendrás que tomar una decisión.



20

[ESCENA 1]: Apenas entrás a la sala de comunicaciones Carlos te llamará por la radio. Después de una breve conversación Jill agarrará el radar.

[ESCENA 2]: Apenas Jill agarra el Radar aparece Nicholai. Después de una breve conversación...



21

[C7-1]: Jill tendrá una larga conversación con Nicholai, el cual se escapará con un helicóptero. Aparecerá Carlos. Tratá de bajar por la escalera para ver otra escena.

[C7-2]: Con esta opción tenés el control de Jill. Disparale al helicóptero hasta que pierda el control y explote.



22

Bajá por la escalera y agarrá lo que necesites del cofre para eliminar de una vez por todas a Nemesis. Avanzá por los zombies y entrá por la puerta. Ahora activá la máquina que está al lado del arma láser. Para darle enegía al arma necesitás empujar las tres baterías en secuencia (1, 2 y 3). Ahora tenés que ubicar a Nemesis justo donde sale el rayo para poder destruirlo. Abandoná la habitación por el ascensor.



23

[C8-1]: Jill matará a Nemesis. Salí por el ascensor.

[C8-2]: Jill automáticamente saldrá de la habitación.



24

Activá el ascensor y avanzá hacia delante.












17	18	19	20
Empujá a Nemesis del Puente [C6-1]	CAMINO A		ESCENA 1
Saltá del Puente [C6-2]	CAMINO B		ESCENA 2

Los secretos del Resident Evil 3: Nemesis

The Mercenaries: Operation Mad Jackal

Una vez que terminemos el RE3: Nemesis se nos habilitará un juego extra llamado: The Mercenaries. El objetivo de este juego es llegar al Warehouse (donde comienza el juego) saliendo desde el Trolley en 2'. Si en el camino vamos matando zombies se nos dará un bonus de algunos segundos, y si además rescatamos a los civiles y a nuestros compañeros también aumentará nuestro puntaje final. Este puntaje es calculado al final de la misión y nos permitirá comprar una serie de armas que luego podremos utilizar en el juego original.

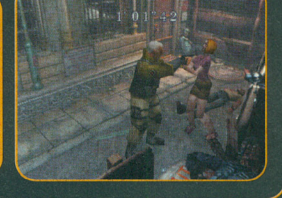
Los últimos mercenarios cambian dependiendo de a quien elijamos para realizar la misión (si eligiéramos a Carlos, tendríamos que salvar a Mikhail y a Nicholai). Si salvas todos los civiles y a los mercenarios serás recompenzado con un bonus de $1000. Sin embargo no creas que es tan fácil. No podés llegar en cualquier momento a los lugar indicados para salvar a la persona, sino que lo tenés que hacer antes de que este sea atacado, por ejemplo: para salvar a Brad tenes que llegar al túnel antes de los 50", de lo contrario morirá y no solo perderás el bonus sino también el tiempo empleado en llegar hasta ahí.





Ubicacion de los civiles a salvar

No.	Persona	Ubicación
01.	El Gordo	Gas Station
02.	Muchacha	Newspaper office
03.	Brad	Tunel de Restaurant
04.	Policía	Sub station
05.	Mercenario	Sales office
06.	Mercenario	Pub shop



Jill a la moda

Al terminar el juego, también se nos entregará la llave de la Boutique, la cual servirá para poder cambiar el atuendo de Jill. Las opciones que nos ofrecen son:

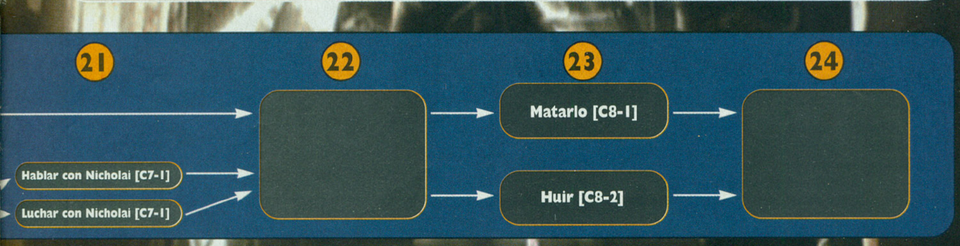
a. El uniforme de S.T.A.R.S. (usado por Jill en el Resident Evil 1)
b. Uniforme de policía con una mini
c. Ropa informal (blanca)
d. Ropa informal (negra)
e. El uniforme de Regina del Dino Crisis



Como mezclar los distintos tipos de pólvoras

Pólvora	Descripción
A	Handgun bullets
B	Shotgun shells
C	Grenade rounds
A+C	Fire rounds
B+C	Acid rounds
C+C	Ice rounds
C+C+C	Magnum rounds

• Combiná las pólvoras (A) y (B) para obtener la (C).
• Para obtener las municiones tenes que usar la "Weapon Round Maker" que esta en primer cofre al principio del juego.
• Cada vez que Jill utilice el WRM, aumentrá su experiencia en el tipo de municiones que hagas para que más adelante el daño de éstas sea mayor. Por ejemplo, si te la pasás haciendo municiones para la Shotgun con la pólvora B, con el tiempo la experiencia de Jill aumentará la calidad de las balas y más adelante la WRM te permitirá hacerle un upgrade a ese tipo de municiones.
• El upgrade de nivel lo podes hacer sólo con un tipo de municiones, esto significa que después de haberlo hecho no podrás aumentar el nivel de ningún otro tipo de balas.



THE X FILES

Por Máximo Frías

La solución completa de este juego basado en una de las series más conocidas de la TV, para que no tengas ningún inconveniente en la resolución del caso de la desaparición de Mulder y Scully.

DIA UNO

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Entrás al edificio y te encontrás en el pasillo con un compañero amigo, Mark Cook. Seleccioná cualquier emoción para responderle al agente Cook. Después de que se va para su oficina andá una pantalla para adelante y girá a la izquiera para encontrar tu oficina. Marcá con el puntero en la silla del escritorio que se encuentra en tu oficina. Contestá el teléfono (el Director Shanks quiere verte). Agarrá los archivos que se encuentran encima de tu escritorio y examinalos. Mirá para abajo y abrí el cajón del escritorio. Agarrá tu Identificación del FBI, las esposas y la pistola; después mirá de vuelta para arriba. Avanzá 2 pantallas para adelante, una a la derecha, otra para adelante, girá a la izquierda y avanzá una más hacia delante para entrar a la sala de reuniones.

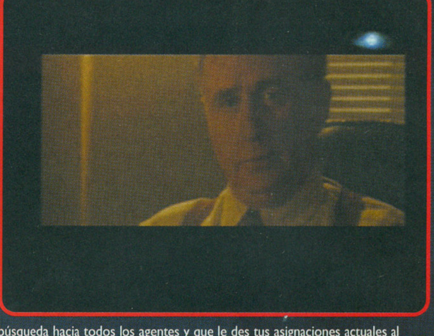
SALA DE REUNIONES

Girá a la izquierda y clickeá en el armario a tu izquierda que está marcado como "Agentes Autorizados Unicamente". Agarrá los prismáticos, la ganzúa, la cámara, la linterna, los anteojos de visión nocturna y el conjunto de pruebas. Cerrá el armario. Girá a la derecha, avanzá una pantalla y clickeá en la puerta para salir de la sala de reuniones. En la puerta de la oficina de Shanks, ir para adelante para entrar.

LA OFICINA DE SHANKS

Hablá con el Director Asistente Skinner; hacele todas las preguntas, particularmente "En qué caso estaban trabajando Mulder y Scully". Skinner te da su solicitud de viaje. Examiná la solicitud de viaje para saber cuál era la ubicación de Fox Mulder y Dana Scully en la Posada Comity en las cercanias de Everett, Washington. Hablá con Shanks y hacele todas las preguntas. El te dice que pongas una orden de





búsqueda hacia todos los agentes y que le des tus asignaciones actuales al agente Cook. Girá 2 veces hacia la izquierda y avanzá una pantalla hacia el pasillo.

PASILLO

Respondele a Cook con cualquier emoción. Avanzá 2 pantallas hacia delante, cruzando el pasillo, hacia la oficina de Cook.

LA OFICINA DE COOK

Hablá con el agente Cook y preguntale en qué está trabajando. NO le digas que haga la orden de búsqueda. Lo podés hacer vos mismo. Marcá los archivos de tus caso en Cook para dárselos. Salí de la oficina de Cook. Volvé a tu oficina.

LA OFICINA DE WILLMORE

Mirá el corcho primero, después sentate en tu escritorio. Clickeá dos veces en la computadora para entrar al sistema. Clickeá en APB, enviar, y después salir. Salí al pasillo para encontrarte con Skinner. El te sugiere empezar por el Comity Inn, el cual ahora se te agregó en tu PDA. En el inventario, clickeá en tu PDA, clickeá Everett, después clickeá Comity Inn.



• Comity Inn: Everett, Washington

MOSTRADOR

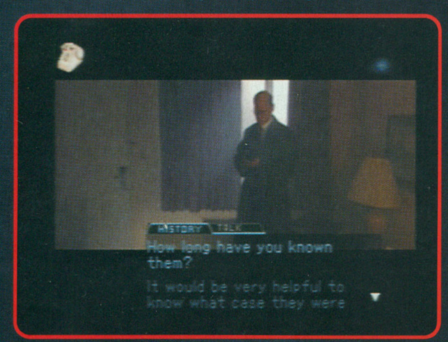
Mostrale tu identificación a la recepcionista. Hablá con la recepcionista y formulale todas las preguntas; particularmente buscá información sobre el auto que alquilaron Mulder y Scully. Pedile que te muestre los cuartos en donde se hospedaban.

LA HABITACION DE MULDER

Clickeá en "The Magic Bullet" que se encuentra sobre el escritorio y lee toda la paranoia. Chequeá el cenicero (¿Semillas de girasol?). Mirá el maletín abierto que está sobre la cama, y examiná el reporte de la investigación de Mulder. Avanzá una pantalla hacia la puerta de la habitación y girá a la izquierda. Agarrá el libro, From Outer Space (Del Espacio Ultraterrestre) por José Chung, de la mesa de luz que está al lado de la cama. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda y encendé la TV. Mirá la botella de vodka que está encima del Televisor. Avanzá una pantalla hacia la habitación de Scully.

LA HABITACION DE SCULLY

Avanzá una patalla hacia Skinner y girá a la izquierda. Examiná la biblia. Clickeá en la laptop de Scully para que se acerque y agarrala. Girá a la derecha y hablale a Skinner. Clickeá en el ícono del teléfono que se encuentra en la esquina superior izquierda para sugerir chequear el registro de las llamadas



que se realizaron. Realizá todas las otras preguntas. Usá la puerta que está detrás de Skinner para salir al estacionamiento. Clickeá en la puerta de la oficina para acercarte al mostrador.

MOSTRADOR

Hablá con la recepcionista. Clickeá en el ícono del teléfono para obtener una copia del registro de llamadas que realizaron Mulder y Scully. Clickeá en el registro para un zoom. Anotá los dos números a los que llamaron; 202-555-0149 en Washington, DC y 206-555-0182 en Seattle. Usá tu celular para llamar al número en Washington DC. Llamá al número de Seattle (nadie constesta). Usá tu PDA para viajar a la oficina del FBI en Seattle.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Skinner te dice que va a estar revisando sus notas. Andá a tu oficina. Automáticamente dejás la laptop en una mesa.

LA OFICINA DE WILLMORE

Sentáte en el escritorio, agarrá y lee la carta de tu ex-esposa (ésto sólo aparece si seleccionaste "indiferente" al principio del juego). Clickeá en ING. En la categoría de Buscar, clickeá el botón del Teléfono y poné el número de Seattle, 206-555-0182. Clickeá buscar. Aparece una dirección y el Dockside Warehouse (Almacén Portuario) se agrega en tu PDA. Clickeá Salir. Usá tu PDA para viajar al Almacén Portuario en Seattle.

• Almacén Portuario: Seattle, Washington



FRENTE AL ALMACEN

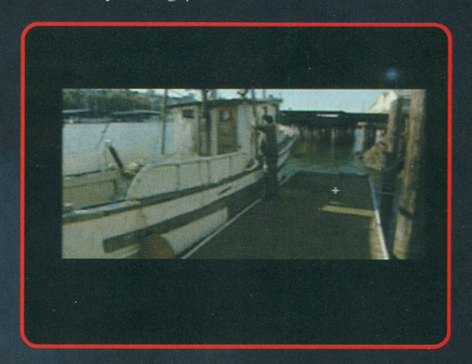
Acercáte a Skinner para ver el candado que está trabando la puerta del almacén. Usá la ganzúa en el candado y abrí la puerta.

INTERIOR DEL ALMACEN

Tenés que recolectar una serie de ítems con tu conjunto de pruebas. Después de que Skinner se aleja, andá una pantalla hacia delante girá a la derecha, otra para adelante, girá a la izquierda y luego mirá para abajo. Clickeá en la mancha de sangre que está en el piso para un acercamiento. En el inventario, clickeá una vez en el conjunto de pruebas. Arrastrá el conjunto de pruebas sobre la mancha de sangre y clickeá para recolectar una muestra.
Se le informa a Skinner que hemos encontrado sangre. Mirá para arriba y mové el puntero hacia el poste de la derecha hasta que se convierta en un "Ojo". Clickeá dos veces para un acercamiento de la bala que está incrustada en el poste. Una vez más usá tu conjunto de pruebas para extraer la bala. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha y mirá el piso (Esquina inferior izquierda). Clickeá en la colilla del cigarrillo para un acercamiento y usá tu conjunto de pruebas. Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas hacia adelante, girá a la derecha, avanzá otra más hacia delante, girá a la izquierda, y avanzá 3 hacia delante para entrar en la oficina del almacén. Encendé la linterna y seguí avanzando 4 pantallas hacia delante subiendo las escaleras. Clickeá en la caja de herramientas que está cerca del fondo de la pantalla. Te acercás y agarrás una palanca. Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas hacia delante, bajá y avanzá 2 pantallas más para delante para volver a la oficina y lo ves a Skinner, que dice, "Este teléfono no tiene línea". Andá 4 pantallas hacia delante, girá a la derecha, avanzá 2 más para delante y mirá hacia las cajas que están cerca de la puerta principal. Clickeá en las cajas para un acercamiento y usá la palanca para abrirla. Usá tu conjunto de pruebas para recolectar una muestra del polvo negro que está en la caja. Volvé a la oficina del almacén y hablá con Skinner. Formulale todas las preguntas incluyendo todos los íconos que aparecen en la parte superior de la pantalla. Andá 7 pantallas para delante, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y abrí la puerta trasera del almacén.

PUERTO: ATRAS DEL ALMACEN

Girá hacia la izquierda, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá otra más, gira 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla, y girá a la izquierda para hablar con el hombre (James Wong) que está lavando su barco. Mostrale la identifi-



cación del FBI y formulale todas las preguntas. Volvé al frente del almacén para encontrarte con Skinner en el auto. Te señala un sedan que te estubo siguiendo. Este es un buen momento para salvar tu juego. Avanzá una sola vez. Rápido sacale una foto al sedan con tu cámara antes de que se vaya. Usá tu PDA para ir al Crime Lab (laboratorio del crimen) en Seattle.

• LABORATORIO DEL CRIMEN: Seattle, Washington

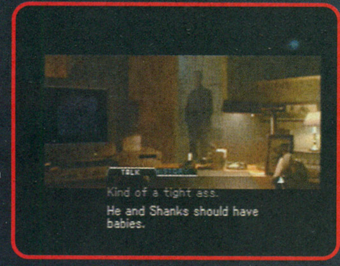
Hablá con John Amis y hacele todas las preguntas. Usá tu PDA para volver a la Oficina del FBI en Seattle.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Andá a la sala de reuniones y hablá con Skinner. Hacele todas las preguntas hasta que te diga que tiene que volver a Washington, DC.
Skinner toma una muestra de la sangre que encontraste en el almacén para analizarla en el Laboratorio de Ciencias del Crimen del FBI en Washington DC. Salí de la sala de reuniones, y andá a tu oficina.

OFICINA DE WILLMORE

Sentate en tu escritorio, entra Cook. Hablá con Cook, que te ofrece llamar a la División de Crímenes Computarisados para que le corran un checkeo a la laptop de Scully.



Decí que sí, y él la coloca en el armario de evidencias. Después de que Cook se vaya, accedé a tu computadora y buscá información sobre James Wong. Clickeá en ING. Elegí WONG en "Buscar". En la base de datos poné criminal. Clickeá Buscar.
Para investigar sobre el sedan que te siguió al almacén clickeá "Foto". Clickeá Descargar para obtener la foto de la cámara. Clickeá en el preview que muestra la licencia del sedan para un zoom. Anotá el número de la chapa: 240 EAK. Clickeá ING. En categoría de búsqueda, elegí 240EAK y seleccioná número de licencia del vehículo.
En Base de Datos seleccioná Gobernament/Military. Clickeá Buscar. Dice "restricted access".
Salí de la oficina y usá el PDA para ir al Almacén Portuario en Seattle.

• ALMACEN PORTUARIO: Seattle, Washington

Esperá hasta que llegue un auto. No te dejes ver hasta que los hombres entren al almacén y cierren la puerta. Avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá 2 pantallas más, girá a la izquierda, una más para delante, y girá a la izquierda para ir a la puerta trasera. Usá tu ganzúa en la puerta. Abrí la puerta y entrá. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y avanzá 2 más para delante. Clickeá en tus prismáticos para ver más de cerca la actividad sospechosa. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, avanzá una más, girá 2 a la derecha y mirá hacia abajo para ver la mancha de sangre otra vez. Clickeá la madera floja a la izquierda de la mancha. Automáticamente abrís y examinás el compartimiento vacío. Usá tu PDA y viajá a tu departamento en Seattle.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Clickeá en la puerta para entrar. Avanzá una pantalla y encendé la TV. Girá 2 pantallas a la izquierda y examiná el desorden que está en el sofá. Girá a la izquierda y volvé por el pasillo hasta tu habitación. Mirá las corbatas del FBI en el vestidor. Mirá el Journal en la mesa de luz al lado de la cama. Clickeá en la cama para dormir.

DIA DOS

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE



Después de que te levantás, andá al baño y mirá el espejo. Usá tu PDA y viajá a la Oficina del FBI en Seattle.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Clickeá en Cook para despertarlo. Mirá en el armario de evidencias para ver que la laptop de Scully no está más. Cuando el teléfono suene andá a tu oficina.

OFICINA DE WILLMORE

Sentate en en tu escritorio y contestá el teléfono. El agente Pendrell se reporta desde el laboratorio de DC.
La muestra de sangre es de la agente Scully. Después, Cook aparece con la noticia de que Wong fue asesinado. Formulale a Cook todas las preguntas. Usá el PDA y viajá al Almacén Portuario en Seattle.

• DOCKSIDE WAREHOUSE: Seattle, Washington

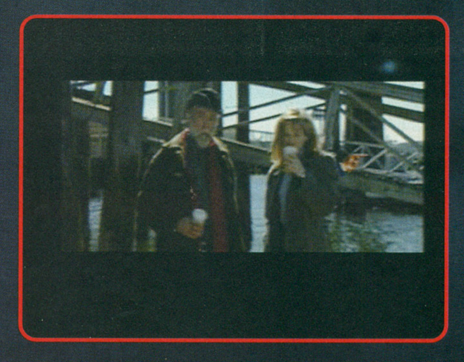
Mostrale tu Identificación al Oficial Mendoza. Hablá con el examinador médico a la derecha y hacele todas las preguntas. Hablá con el fotógrafo a la izquierda y hacele todas las preguntas. Girá a la izquierda y avanzá una pantalla para acercarte a la Detective Mary Astadourian del Departamento de Policía de Seattle. Hablá con ella. Contale sobre los agentes desaparecidos y formulale todas las preguntas.

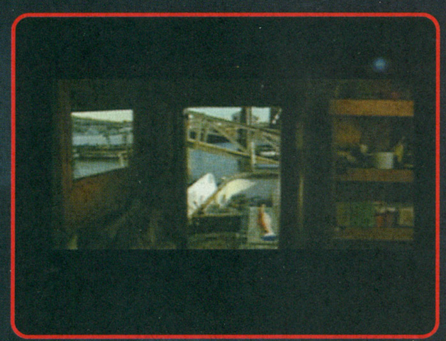
EL BARCO DE WONG: El Agrippa

Después de abordar el barco, utilizá los 2 íconos que están el parte superior izquierda de la pantalla para hablar con Astadourian. Avanzá una pantalla hacia la puerta de la cabina y examiná todo. Mirá para abajo y clickeá en la pila de notas. Girá a la izquierda y clickeá en el impermeable amarillo del Tarakan. Esto te da un ícono en la parte superior izquierda referente al impermeable. Girá 2 veces a la derecha, abrí la puerta del armario y clickeá en las drogas. Girá a la derecha y avanzá una pantalla para salir de la cabina.

CUBIERTA PRINCIPAL

Girá 2 veces a la derecha y hablá con la Detective Astadourian. Usá los íconos de la parte superior de la pantalla para preguntarle sobre el impermeable y las drogas. El examinador se lleva el cuerpo y el dueño del puerto vuelve con café.





Girá a la derecha, avanzá una pantalla y girá a la derecha para ver de frente al dueño del puerto y hablarle. Formulale todas las preguntas y usá todos los "iconos de ideas" que puedas. Usá tu PDA para viajar al Tarakan en Seattle.

• PUERTO DE CONFISCACION: El Tarakan

Mirá para arriba hacia la cubierta superior. Todo se derritió y se quemó en un lugar en particular. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la derecha para ver la planchada.

CUBIERTA PRINCIPAL

Desde el fondo de la planchada, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla más para delante y clickeá en la escotilla de la derecha. Mirá el cartel que dice DILARANG MASUK KECUALI CREW a la entrada de la bodega. Avanzá una pantalla, gira a la derecha y bajá una pantalla hacia la cabina de carga.

BODEGA DEL TARAKAN

Desde el final de las escaleras, avanzá 2 pantallas para delante, girá a la derecha, avanzá una más para delante y mirá para abajo para ver algunas cajas. Clickeá en una caja para un acercamiento del extraño logo del águila negra. Desde las cajas, girá a la izquierda y avanzá 3 pantallas hacia deltante para ver una caja.



Abrí la caja y agarrá la esfera. Desde la caja, girá a la izquierda, avanzá 3 pantallas hacia delante, girá a la derecha, avanzá una más para delante, girá a la izquierda, avanzá 2 para delante, una para arriba, otra para delante, girá a la izquierda y avanzá una pantalla para salir de la bodega. Desde la puerta de la bodega, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda y clickeá en el pasaje abierto para ver otro cartel de la tripulación en la puerta de abajo. Clickeá en la puerta para entrar al área de las cabinas de la tripulación.

CABINAS DE LA TRIPULACION: Cubierta Superior

Desde el final de las escaleras, andá una pantalla para arriba y 2 para delante para entrar a la primera cabina (la de la derecha). Mirá y agarrá el diario del capitán que se encuentra en la mesa para examinarlo. Girá a la derecha y avanzá una pantalla para salir de la primera cabina. Avanzá una pantalla otra vez para entrar a la segunda cabina (la de la izquierda). Girá a la derecha y mirá para abajo para ver una caja fuerte abierta. Clickeá en la caja fuerte para un acercamiento. Agarrá el registro de Nóminas. Girá a la derecha, avanzá una pantalla y salí de la segunda cabina, girá a la derecha y avanzá una pantalla hacia la puerta exterior. Abrí la puerta para salir hacia el pasillo de la cubierta superior.

PASILLO DE LA CUBIERTA SUPERIOR

Girá a la izquierda y avanzá una pantalla (no hacia arriba) pasando las escaleras. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la izquierda para ver la sección quemada de la cubierta. Notá las figuras blancas que aparecen en el casco. Esto te da el ícono de Sombras Blancas para usarlo después cuando lo necesites. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla y girá a la derecha para encontrar las escaleras. En las escaleras, subí una pantalla, avanzá 2 para delante, girá a la izquierda y abrí la puerta hacia la cabina de mandos.

CABINA DE MANDOS

Avanzá 2 pantallas hacia delante y girá a la izquierda para entontrar a la Detective Astadourian, pero no le hables todavía. Clickeá en el set de huellas digitales que está en la mesa al lado de ella (clickeá dos veces para un acercamiento). Usá tu teléfono para llamar a John Amis y decile que se lleve el set de huellas digitales. Hablá con Astadourian y usá el "ícono de idea" del Payroll Log. Compartile la evidencia o preguntale si el departamento puede manejarlo, es lo mismo. Usá el "ícono de idea" de la esfera de plomo. Usá el "ícono de idea" de las sombras blancas. Llevás a Astadourian a mostrarle las sombras. Le recuerdan a Hiroshima. Volvé a la cabina de mandos. Acercate a Astadourian otra vez. El Oficial Mendoza llega con noticias del médico forense. Usá tu PDA y viajá a la Coroner's Office (oficina del médico forense) en Seattle.

• OFICINA DEL EXAMINADOR MEDICO: King County, Washington

Entrá a la sala de autopsias. Clickeá en las bandejas que están a la derecha del médico forense para un acercamiento. Clickeá en la bala cerca de las bandejas. Preguntá si te la podés llevar para analizar. Hablá con el médico forense y formulale todas las preguntas. Wong estaba cubierto de tumores malignos. Cuando preguntás qué pudo haberle causado el cáncer, Truitt opina que probablemente haya sido por materiales radioactivos. Esta afirmación te habilita el "ícono de idea" del Tarakan. Usá el "ícono de idea" de las drogas de Wong. Usá el "ícono de idea" del Tarakan. Seleccioná "¿Quiénes eran los agentes del FBI?" Eventualmente, el médico forence te ofrece mostrarte los cadaveres del Tarakan. Hablá con Astadourian y hacele cualquier pregunta. Te dice su teoría sobre el contrabando y de repente tenés una nueva compañera. Viajá al Laboratorio del Crimen de Seattle.



• LABORATORIO DEL CRIMEN

Hablá con Amis y hacele todas las preguntas. Usá el "ícono de idea" de las Huellas digitales. Dale a Amis toda la evidencia: la esfera de plomo, el diario del

Capitán y el registro de nóminas (si no fue manejado por el traductor de Astadourian), y la bala. Viajá a tu departamento en Seattle.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, y avanzá otra pantalla más para acercarte a tu escritorio. Clickeá en el teléfono para escuchar tus mensajes, incluyendo el de Amis. Entrá a tu computadora y clickeá en E-Mail. Clickeá en el e-mail de John Amis. Clickeá en TARAKAN.DAT al fondo para bajar el archivo adjunto y que aparezca la interface de ING. Bajo la categoria de Base de datos, clickeá en FBI. Clickeá en Buscar. Es el Agente Cook! Clickeá en Salir. Mientras te deslogeas de la PC alguien toca la puerta. Respondé a la puerta y usá cualquier emoción para responder a las acusaciones de Cook. Hacele todas las preguntas, después usá el ícono de idea de las huellas digitales. Esto activa un monólogo paranoico de Cook. ¡Salvá el juego! Viajá al Almacén Portuario en Seattle.

• ALMACEN PORTUARIO

Desde donde te estás escondiendo ves una camioneta. Realizá los siguientes pasos rápidamente. Acercate a la camioneta y entrá del lado del conductor. Girá a la derecha y clickeá en la guantera para abrirla. Mirá en la guantera para un acercamiento. Agarrá el papel con la dirección: RR#1121, 82434. Rápido salí de la camieneta por el lado del acompañante. Volvé a tu departamento.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Andá a tu habitación y dormí.

DIA TRES

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Llega la Detective Astadourian y tiene grandes noticias. Hablale y hacele todas las preguntas. Después de hacerle la última pregunta, te muestra una grabación. Después de haber visto la cinta, Astadourian te pregunta tu opinión, seleccioná cualquier respuesta. Recibís un fax de Amis (si el FBI está haciendo la traducción del registro de nóminas, usá tu teléfono celular para llamar a Amis al Laboratorio del Crimen). Si la tradución la está haciendo el Departamento de Policia de Seattle, Astadourian te cuenta acerca de Wong y te muestra una copia del registro.
Hay cinco páginas en la copia y Wong está listado 2 veces en la página 1. Hablá con Astadourian y usá todos los íconos de ideas. Ella definitivamente está convencida de su teoria del contrabando. Girá a la izquierda y avanzá una pantalla hacia el escritorio de trabajo y agarrá el o los faxes del Fax. Examinalos. No te olvides de compartir información del FBI con Astadourian, especialmente cualquier fax de Amis. Si tenés el registro traducido por el FBI, dáselo a Astadourian. Dále el fax del análisis de la esfera de plomo. Según ella mafiosos rusos están contrabandeando plutonio. Preguntale a Astadourian si primero te podés dar una ducha. Viajá a la oficina del médico forense.



• OFICINA DEL EXAMINADOR MEDICO

Hablá con el médico forense y hacéle todas las preguntas. Usá tu PDA y viajá a Gordon's Hauling (Transportes Gordon) en Charno.



• TRANSPORTES GORDON

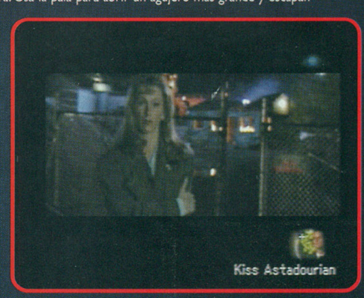
Este es un buen momento para salvar tu juego. Desde la reja de entrada, avanzá una pantalla y abrí la puerta de la oficina.

OFICINA

Avanzá una pantalla hacia la oficina que está justo enfrente. Girá a la derecha y mirá hacia abajo para ver un libro de registros. Cuando agarrás el libro de registros, un hombre con ojos extraños te ataca. Rápido mirá a la izquierda del archivo de expedientes para un acercamiento del piso. Agarrá la pala y girá a la izquierda para ver la heladera. Mirá para abajo hacia la rajadura que está a lado de la heladera. Usá la pala para abrir un agujero más grande y escapar.

EL PATIO

Tratá de besar a Astadourian clickeando en tu foto en la parte inferior derecha de la pantalla. Hablale y usá todos los íconos de ideas. Viajá a tu departamento en Seattle.



• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Mirá el journal en la mesa de luz y dormí.

DIA CUATRO

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Viajá a la oficina del FBI en Seattle.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Girá a la derecha, avanzá una pantalla y entrá a la sala de reuniones. Acercate al Agente Cook (a su izquierda o a la derecha de la pantalla) el cual se está preparando para un asalto. El dice que conoce a un contrabandista llamado Yvgeny Smolnikoff que opera en una bodega en Seattle. Hablá con Cook y hacele todas las preguntas. Sin duda alguna, éste es un buen momento para sal-

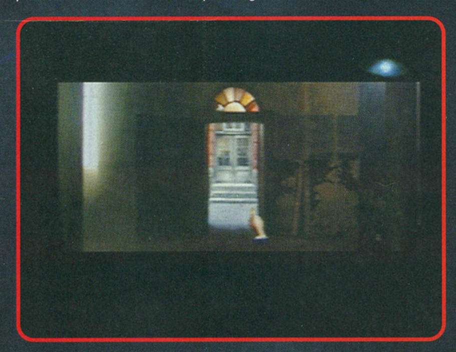
var tu juego. Usá tu PDA y viajá al Smolnikoff Warehouse en Seattle.

• SMOLNIKOFF WAREHOUSE

Clikeá en la pistola que tenés en el inventario. Cuando el puntero vuelve a la pantalla, vuelve como una mira lista para disparar. Después de que Cook te cubre y girás a la derecha, tres tipos aparecen de uno por vez, matalos. Asegurate de clickear en tu pistola, y después clickear en Cook, el cual dispara para cubrirte. Después de haber limpiado el primer piso, avanzá 3 pantallas hacia las escaleras, una pantalla para arriba, y una más para delante hacia el segundo piso. Rápido girá 2 veces a la derecha y matá al tipo que te está apuntando. Girá 2 veces a la derecha y disparale a otro que está detrás de una puerta. Girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla (no hacia abajo), girá 2 veces a la derecha, una pantalla para arriba, y avanzá una más para delante para llegar al tercer piso. Avanzá 2 pantallas para delante, girá a la izquierda, una pantalla para abajo y avanzá otra más para delante para bajar las escalares y llegar a la guarida de Smolnikoff.

LA GUARIDA DE SMOLNIKOFF

No le dispares. No hablés con Smolnikoff todavia. Avanzá una pantalla, girá a la izquierda, una pantalla para arriba, y otra más para delante para subir al tercer piso. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha, avanzá



otra vez una pantalla, mirá para abajo y avanzá una pantalla más para llegar al segundo piso. Girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla (no para arriba), girá 2 pantallas a la derecha, una pantalla para abajo, avanzá una pantalla para delante, girá a la derecha, mirá para abajo, y avanzá una pantalla más para delante para llegar al primer piso. Vas a ver la puerta principal abierta.

PRIMER PISO

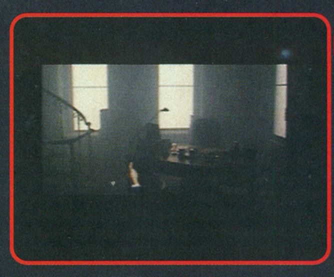
Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá otra vez a la derecha, avanzá una pantalla más para delante y mirá el registro de nóminas que está sobre la mesa. Probá y agarralo. Girá a la derecha y mirá el emblema del águila negra que se encuentra en la caja abierta. El mismo que viste en el Tarakan. Avanzá una pantalla y mirá para abajo para ver una pistola, agarrala. Para volver a donde estaban Smolnikoff y Cook: Desde donde estaba la pistola, girá a la derecha, avanza 2 pantallas para delante, girá 2 veces a la derecha, avanzá 2 veces para delante (hacia las escaleras), girá a la derecha, mirá para arriba, avanzá una pantalla para delante, girá 2 veces a la derecha, avanzá una pantalla para delante, girá 2 veces a la derecha, mirá para arriba, avanzá 3 pantallas para delante, girá a la izquierda, mirá para abajo, avanzá una pantalla más.

LA GUARIDA DE SMOLNIKOFF

Hablá con Smolnikoff; hacele todas las preguntas y usá todos los íconos de ideas. Viajá al Laboratorio del Crimen.

• LABORATORIO DEL CRIMEN: Seattle, Washington

Clickeá en la pistola de Smolnikoff para que Amis le corra un test de balística. Usá tu PDA y volvé a la bodega de Smolnikoff.



• BODEGA DE SMOLNIKOFF

Reaparecés en la guarida. Hablá con Smolnikoff y preguntale sobre su pistola. Cuando tu teléfono celular suene, clickeá en él para responder la llamada de Amis. Viajá a tu departamento.

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

Andá a tu escritorio de trabajo, accedé a tu computadora y clickeá en E-Mail. Abrí el mensaje de Otto Dee. Clickeá en JOHNDOE.DAT para bajar las huellas digitales del conductor. Clickeá en el botón de Goverment/Military. Clickeá en Buscar. Clickeá en Salir. Clickeá el teléfono para ver si tenés mensajes en el contestador automático. Cuando te alejás del escritorio golpean la puerta. Abrí y hablá con Astadourian. Decile que pensaste que ella sabía al respecto (con cualquier respuesta suena el teléfono). Escuchá el mensaje.
Se te dice de que vayas al Hangar Sand Point 4. Después de que Astadourian se va, andá a tu habitación. Activá tu PDA y clickeá en el lápiz para leer tus notas. Clickeá en la cama y dormí.

DIA CINCO

• DEPARTAMENTO DE WILLMORE

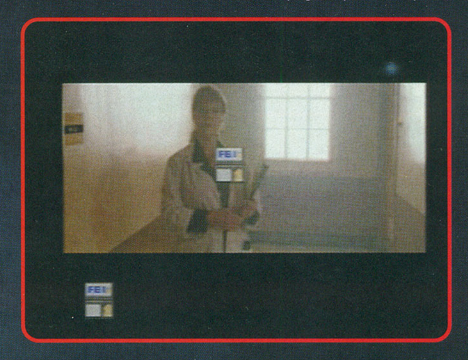
Usá tu PDA para viajar al Hangar Sand Point 4 en Seattle.

• HANGAR 4

Girá 3 veces a la derecha para ver dos puertas abiertas. Andá a la puerta de la derecha para encontrarte con X. Elegí cualquier ícono de emoción. X te pide tu palabra. Decile "Tenés mi palabra". X te dice sobre el hospital en Gold Bar. Seleccioná cualquier respuesta. X te da un estilete. Seleccioná cualquier respuesta. Después de que X se vaya, girá a la izquierda para que aparezca Astadourian. Viajá al hospital Gold Bar.

• HOSPITAL PRESBYTERIAN

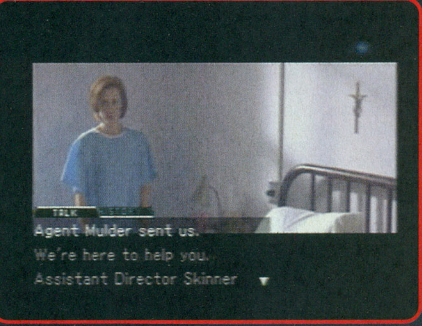
Decile a la Dra. McIntyre que estás buscando a Dana Scully. Decile que sos del FBI. Mostrale la identificación del FBI. Cuando te pregunte quién es el superior



de Scully decile Walter Skinner. Hablá con la Dra. y hacele todas las preguntas. Este es un buen momento para salvar tu juego. Avanzá una pantalla para pasar a la Dra. McIntyre.

HABITACION DE SCULLY

Decile a Scully que el Director Asistente Skinner te dijo que la busques. Decile que sos el Agente Willmore. Decile a Scully sobre el hombre negro. Cuando te pregunte quién te dijo que ella estaba acá, clickeá en el estilete en la parte inferior derecha de la pantalla. Hablá con Scully sobre el caso. Mostrale la foto de Smolnikoff. Hacele todas las preguntas y usá todos los íconos de ideas. Viajá a la ruta Rural 1121.



para ver a Rauch en el piso y tratá de hablar con él. Mirá la cuerda, colgando del techo cerca del escritorio para un acercamiento. Clickeá en la soga para que baje la escalera. Avanzá una pantalla hacia el ático.

ATICO

Encontrás a Mulder, desatalo. Hablá con él y hacele todas las preguntas. Cuando tu teléfono celular suene, atendé la llamada de Scully. Después de que Mulder habla con Scully, dos agentes del ANS llegan al exterior. Girá a la derecha, mirá para abajo, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, y avanzá una pantalla más para bajar las escaleras. Este es un buen momento para salvar su juego. Preparate para algo de acción. Leé con cuidado lo siguiente para disparar o correr y esconderce (es más fácil correr hacia los bosques y esconderce).

ENTRADA

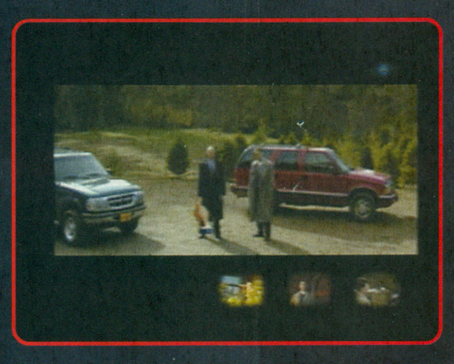
Andá a la esquina de la entrada cerca de los autos. Los agentes te dicen que tu investigación ha concluido.

• COCHERA DE FERROCARRILES

Avanzá 9 pantallas para delante, y una para arriba para subir al poste. En la cima , girá una vez a la derecha o a la izquierda. Usá tus prismáticos para ver el vagón 82434. Bajá del poste y la detective Astadourian te estará esperando. Hacele todas las preguntas. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la derecha, avanzá 2 pantallas y mirá a la fila de vagones a la derecha, para ver a Astadourian en el vagón quemado. Avanzá una pantalla y abrí el vagón quemado (82434). Avanzá una pantalla hacia el cuarto de operaciones. Girá 2 veces a la derecha, y avanzá 2 pantallas para delante para salir del vagón y un hombre aparece. Hablá con él y hacele todas las preguntas. El te dice sobre las cosas que encontró en el vagón. Cuando él te dice que adivines que es lo que él tiene, seleccioná las siguientes cosas en orden: Fotografias, Imagenes en movimiento, Videotape. El te da la cinta por algo de dinero. Viajá a la oficina del FBI.

• OFICINA DEL FBI, Seattle

Con la cinta, automáticamente vas a tu escritorio. Poné el video en la videocasetera justo a la derecha de la computadora. Clickeá en Capturar. En Base de Datos de búsqueda, clickea Goverment/Military. Clickeá Buscar. Es Jonathan Rauch, un cirujano de la marina. Clickeá Salir para salir de computadora. Cuando te piden la autorización de una videoconferencia, clickeá Conectar. Hablá con Byers, Frohike, and Langly, los llaneros solitarios. Haceles todas las preguntas. Después de que se desconectan, usá tu PDA para abrir un mail de B/9 Force 10. Clickeá en el clip que titila para bajar las coordenadas del GPS de Alaska. Usá tu PDA para viajar a la casa de Rauch en Alaska.



DIA SEIS

• RAUCH'S HOUSE

Alguien en un Jeep sale de la casa. Avanzá 2 pantallas para delante hacia la entrada. Girá a la izquierda, avanzá una pantalla para delante y girá a la derecha hacia la puerta y entrá.



INTERIOR DE LA CASA

Girá a la derecha, después avanzá para delante, girá la izquierda, avanzá para delante, girá otra vez a la izquierda, y una vez para arriba hacia el loft. Girá a la izquierda

PARA MATAR A LOS AGENTES

¡No te muevas para delante! Clickeá en tu pistola y rápidamente disparale a cada a agente. Clickeá en tu auto a la izquieda, y automáticamente viajás a un establecimiento secreto en Alaska.

PARA CORRER Y ESCONDERCE

No te muevas para delante! Girá a la derecha. Move el puntero, para obtener el ícono de acción y clickeá para correr a los bosques.

BOSQUES

Girá a la derecha, avanzá 2 pantallas para delante y clickeá en el agujero que está bajo el tronco para esconderte. Después de que los agentes se vayan en otra dirección, automáticamente te vas a tu auto.

• BASE SECRETA: Alaska

ENTRADA DE LA BASE/PASILLO PRINCIPAL

Desenfundá tu pistola cuando entrás a la base y estate atento. Desde la entrada donde te encontrás con Scully. ¡Salvá el Juego! Avanzá una pantalla hacia la habitación siguiente para ver a Scully otra vez. Avanzá una pantalla a través de la puerta hacia el pasillo principal. Girá a la izquierda y avanzá 2 pantallas mientras estés cerca de la pared de la mano derecha. Girá a la izquieda para ver un

soldado quemado más allá de la puerta. Asegurate de que tengas la pistola desenfundada, la vas a necesitar pronto. Avanzá una pantalla y girá a la derecha para entrar a la habitación de Lockers y ver a Mulder. NO DISPARES pero tené el arma desenfundada. Después de que Mulder le pide ayuda a Scully, seleccioná de todas las opciones, "Scully, Run!" Automáticamente girás y corrés a través de la puerta hacia la Sala de Almacenamiento.

SALA DE ALMACENAMIENTO

Asegurate de que tengas el arma desenfundada. Girá a la derecha y rápidamente matá al soldado. Después de haber matado al soldado, volvé a la sala de lockers.

SALA DE LOCKERS

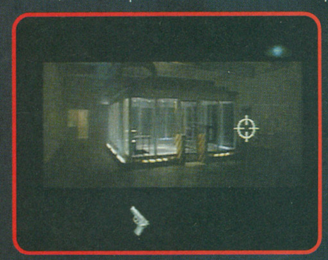
Hay un montón de cadáveres tirados por toda la habitación. Andá hacia la puerta en la parte superior derecha. Mirando a la pared, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, y girá a la derecha para entrar en la sala de containers (hay un montón de containers altos y oscuros).

SALA DE CONTAINERS

Scully te comenta sobre el comportamiento de Mulder. Salí de la sala, girá a la izquierda, y avanzá 2 pantallas para delante. Estás enfrente de la puerta de la sala central de controles. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda, después avanzá 4 pantallas para delante bajando por el corredor principal, quedandote a la izquierda y llendo alrededor de la sala de controles.

AREA DE LA CAMARA DE AISLACION

Una pequeña, Cámara de Aislación vidriada está en el centro de esta gran habitación. Avanzá 4 pantallas hacia delante por el lado izquierdo de la sala de aislación, avanzá otra pantalla hacia delante a través de la puerta abierta.



SALA DE CONTROL DE LA CAMARA DE AISLACION

Escuchá atentamente al plan de la Agente Scully. Mirá el panel de control que está a su derecha. Mirá el panel de la izquierda para un acercamiento. Tirá de la perilla verde para encender la Cámara de Aislación. Retrocedé y girá a la izquieda, avanzá una pantalla y salí de la sala de control.

AREA DE LA CAMARA DE AISLACION

Girá a la izquieda, avanzá una pantalla hacia la puerta más cercana de la Cámara de Aislación. Apretá el botón rojo, a la derecha de la puerta, para abrir





la puerta. Girá a la derecha, avanzá una pantalla, girá a la izquierda, avanzá 2 pantallas, girá a la izquierda, avanzá una pantalla, y girá a la izquierda para llegar a la otra puerta. Apretá el botón rojo que abre esa puerta también (ambas puertas tienen que estar abiertas). Girá 2 veces a la derecha y avanzá 7 pantallas para delante (a través de la puerta y hacia la pequeña luz) bajando por el corredor principal, quedándote cerca de la sala central de control a tu derecha. Girá a la derecha, y avanzá una pantalla para entrar a la sala de control central (sala con todos los monitores rotos.)



SALA DE CONTROL CENTRAL

Después de entrar a la sala, avanzá una pantalla y girá a la izquierda para ver el botón de control de la Compuerta Sellada etiquetado como "Life Support Systems: Entry". Presioná el botón. Esto abre la puerta de seguridad hacia la Compuerta Sellada que protege la nave alienígena. Desde el botón que presionaste, girá a la izquierda, avanzá 2 pantallas para delante para volver al corredor principal. En el corredor principal, girá a la izquierda, avanzá una pantalla para delante, girá a la izquieda y después avanzá 8 pantallas para delante (quedándote cerca de la sala de control central a tu izquierda) todo el camino pasando el lado izquierdo de la pequeña Cámara de Aislación. Gira a la izquierda, y avanzá una pantalla para entrar por la (ahora abierta) puerta de seguridad.

CAMARA DE ALMACENAMIENTO: Compuerta Sellada

Cuando Scully te pregunta en qué dirección te gustaría girá a la derecha. Sacá tu arma y GRABA EL JUEGO. Avanzá 2 pantallas para detalnte y rápido disparale al guardia de la derecha. Rápido agarrá la llave del slot. Rápido girá a la izquierda, avanzá 4 pantallas para delante hacia la Cámara de Aislación. Avanzá 2 pantallas para delante a través de la cámara, girá 2 veces a la derecha y presioná el botón rojo para cerrar las puertas. Tan pronto como puedas clickeá en tu estilete. Clickeá el estilete en Scully (Ella tiene los honores).

DIA SIETE

Mirá el Final.

FINAL FANTASY VIII

En este número seguimos con la guía de este espectacular RPG y si se sorprendieron con las cosas que ocurrieron en el final del primer CD, entonces les aviso que se vayan preparando, porque lo que se viene es todavía mejor.

16- El regreso de Laguna

Por el momento van a tener que esperar para saber qué sucedió con Squall y sus amigos, ya que en este momento estarán nuevamente con el misterioso Laguna en un pueblito llamado Winnhill.

En este lugar, Laguna vive con su sobrina (una niña llamada **Ellone**), ni bien puedan moverse hablen con la niña, luego salgan de la casa, hablen nuevamente con **Ellone** y entren en la casa que está a la izquierda de lo de Laguna.

En esa otra casa se encontrarán con **Kiros** (uno de los compañeros de Laguna), hablen con él y contéstenle lo que quieran hasta que él los siga, cuando Kiros vaya con ustedes salgan de la casa, crucen el puente y sigan por el camino hasta que lleguen al extremo **Sur** del pueblo.

Al llegar ahí, Laguna y Kiros tendrán una breve charla y cuando terminen de hablar, regresen a la casa en la que se encontraron con Kiros, vayan a la habitación del primer piso y ahí verán a una chica llamada **Raine** que está hablando con Ellone.



Tan pronto como se puedan mover, hablen con **Raine**, luego con **Ellone** y por último vuelvan a la casa de Laguna, una vez ahí suban al primer piso, examinen la cama con el botón de acción y pónganse a dormir (seleccionen **Rest**), al hacer esto el sueño con Laguna terminará y a partir de ahí volverán a estar con Squall y los otros.

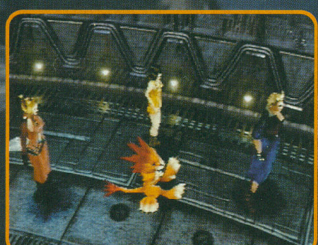
17- La prisión del desierto

Parece que después de todo, Edea no resultó ser tan fácil como parecía y como resultado del ataque en el desfile, todos fueron a parar a una gigantesca prisión en medio del desierto.

En cuanto se puedan mover, estarán usando a Zell y lo primero que tendrán que hacer es ponerse a hablar con los demás y por último hablen con **Rinoa** dos veces.

En esta parte, también van a ver de vez en cuando a Squall, que fue llevado a otra sección de la prisión en la que se volverá a encontrar con Seifer, que por cierto se ha quedado bastante caliente por la paliza que le dieron frente a Edea.

En cierto momento, Seifer empezará a "interrogar" a Squall y le preguntará acerca del verdadero significado del nombre SeeD, pero como él tampoco tiene la menor idea de lo que significa esa palabra, la cosa se va a poner un poco más complicada.



En cierto momento van a volver a estar con **Zell** y los demás y verán cómo uno de los guardias se hace el malo con uno de los bichos anaranjados que les estaba trayendo la comida, cuando sus compañeras les pregunten que van a hacer, digan que lo detendrán (**I'll stop him**) y luego de que Selphie se ocupe de la criatura volverán a estar con Squall.

Como Seifer ve que la cosa con Squall no progresa, le dice que van a destruir a los Garden y a todos los SeeD, por atreverse a desafiar a Edea y por último dejará a Squall con un soldado que se ocupará de seguir con el interrogatorio.

Tan pronto como el guardia les vuelva a preguntar sobre los SeeD, lo mejor que pueden hacer es mentirle para que se deje de joder, así que cuando aparezca la ventana de diálogo contesten **I'll lie, Imust live**.

Entre otras cosas, Squall le dirá al guardia que el objetivo final de los SeeD es dominar al mundo y luego de eso pasarán a estar con **Zell** una vez más.

Ahora hablen con **Quistis** y todos van a organizar una fuga, para eso van a llamar al guardia que está en el pasillo, que inocentemente entrará a la celda para que Zell lo ponga a dormir de un bife.

Luego de eso es el momento de ir a buscar las armas que les quitaron, así que salgan de la celda y suban al piso 8 por la escalera que está del lado izquierdo de la pantalla.

En este piso verán a dos soldados custodiando sus armas y obviamente tendrán que pelear con ellos para recuperarlas y luego de eso irán de nuevo a la celda en la que estaban.



De vuelta en el calabozo, un guardia llamará a dos soldados para que les den una golpiza y casualmente los dos soldados que van a venir serán Biggs y Wedge (los de la torre de comuinicaciones), una vez que los hayan despachado, salgan de la celda y vayan hacia los pisos de arriba, para ir a rescatar a Squall, pero tengan en cuenta que a partir del piso 9, van a tener que dar toda la vuelta a cada piso, para llegar a la escalera que los llevará al siguiente nivel.

En cuanto salgan de la celda, empezará a sonar la alarma y de aquí en más tendrán que enfrentarse con guardias y algunos otros bichos, así que les conviene aprovechar para absorber toda la magia que puedan.



Revisen todas las celdas de cada piso, porque en una de ellas hay un **Save Point** y ya que están aprovechen para jugar a las cartas con los prisioneros que encuentren en el camino.

Sigan subiendo hasta llegar al piso 13 en el que encontrarán a Squall en la

habitación del lado derecho, cuando se reunan con él Zell les dirá que la mejor forma de salir de ese lugar es usando el elevador principal de la prisión, luego los llevará hacia la cabina del elevador y él irá hacia el cuarto de control, para indicarles qué hacer.

Ahora entren en la cabina del elevador y usen los controles que están frente a ustedes y al hacerlo activarán la maquinaria que los llevará hasta el primer piso de la gigantesca torre.

Cuando bajen del elevador, vayan hacia la derecha y presionen el botón que está del lado derecho de la puerta del corredor siguiente, desafortunadamente, en cuanto la puerta se abre un derrumbe de arena la bloquea por completo y en ese mismo momento se empezarán a escuchar tiros.

Luego de eso pasarán a ver a **Zell**, así que ni bien puedan moverse escápense hacia la derecha y empiecen a bajar por donde vinieron hasta que se encuentren con Squall.

En medio del tiroteo llegarán Irvine con los demás y les dirán que como la prisión está bajo tierra ellos los van a cubrir mientras tratan de llegar al nivel superior de la torre, ahora van a tener que seleccionar al grupo que irá hacia arriba de nuevo y cuando estén listos empiecen a subir.

Recuerden que en una de las celdas de los pisos 6 y 10 hay un **Save Point**, así que no se olviden de grabar.

Continúen subiendo hasta que pasen a controlar a **Irvine** y su grupo, y con ellos vayan hacia abajo hasta que vuelvan a pasar a controlar a **Squall**.

Con Squall y sus compañeros suban por la escalera que está en el piso 13, que los llevará al cuarto de control y cuando estén ahí sigan adelante por la salida de esa habitación, que va hacia la parte de afuera de la torre.

Al llegar afuera verán un puente que va hacia la otra torre de la prisión, pero antes de cruzarlo van a tener que pelear con un par de guardias y dos robots de seguridad.

Después de terminar con los robots y sus amigos, no intenten cruzar el puente, en lugar de eso vuelvan a la sala de control, porque ahí van a recibir una transmisión de Irvine pidiéndoles que activen el elevador.



Cuando puedan volver a moverse vayan nuevamente a donde está el puente y crucen hacia la otra torre, pero ¡oh! sorpresa, porque al llegar a la mitad del camino el puente se abrirá y Squall quedará colgando de uno de los lados del puente y cuando eso pase lo que tienen que hacer es seguir avanzando hacia el lado derecho sin detenerse, no intenten volver hacia atrás, porque si lo hacen o si tardan mucho en llegar al otro lado del puente caerán inevitablemente a la arena, lo que significa que adiós Squall.

Cuando logren cruzar a salvo, verán que toda la prisión se ha enterrado en el desierto y después de reunirse con Irvine y los demás escaparán de ese lugar en una camioneta y como paso siguiente tendrán que intentar evitar que Edea lance

18- Carrera contra el reloj

Tan pronto como lleguen a un cruce de caminos, todos se van a bajar de la camioneta, según lo que oyeron de boca de Seifer en la prisión, parece que Edea pretende atacar a los Garden desde una base de misiles de Galbadia, lo que tienen que hacer ahora es hablar con **Selphie** y al hacerlo verán salir los misiles que van hacia el Garden de Travia.

Luego de eso hablen con Selphie de nuevo y ella dirá que tendrán que dividirse en dos grupos, de los cuales uno tendrá que ir a la base de misiles para impedir que vuelvan a disparar y la tarea del otro grupo será la de ir al Garden de Balamb para prevenirlos del posible ataque.

Ahora van a tener que elegir al equipo que irá a Balamb y cuando hayan elegido a los que irán, Selphie les preguntarán si ya están listos, así que respóndanle **Go with it**.

El primer grupo que estarán controlando en este momento es el de **Squall**, lo que tienen que hacer es ir hacia el **Oeste** hasta llegar a una estación de trenes y cuando estén ahí vayan hasta la locomotora del tren y súbanse.

Una vez arriba de la locomotora todo lo que tienen que hacer es usar los controles de la máquina para ponerla en marcha y salir rumbo a Balamb.



De vuelta con Selphie y su grupo, vayan con el auto hacia la base de misiles que está en el sector **Sudoeste** del continente de Galbadia (vean el mapa presionando el botón de **Select** varias veces y busquen el lugar llamado **Missile Base**).

Cuando se bajen de la camioneta en el estacionamiento de la base, entren en la casa que está del lado izquierdo de la pantalla y dentro de ese lugar examinen cuidadosamente la luz de color celeste que está entre medio de las dos puertas.

Al ecaminar esa luz, uno de sus compañeros les dará la tarjeta de acceso que necesitan para entrar en las instalaciones de la base.

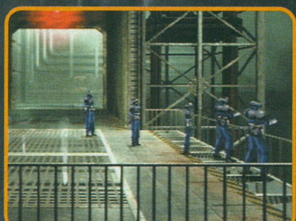
Pasen del otro lado de las puertas y al acercarse a uno de los guardias sus compañeros les van a preguntar qué hacer, díganles que lo mejor es disimular (**Act Casual**).

Sigan avanzando por la plataforma hasta llegar a una escalera, bajen y al salir de la escalera doblen a la izquierda y avancen hacia el sur por el pasillo que está sobre el costado izquierdo de la escalera.

En el sector que sigue se encontrarán con dos soldados, que son los técnicos encargados del mantenimiento, hablen con ellos y les dirán que hablen con el encargado de los lanzamisiles y que le digan que en un rato irán para allá.

Vuelvan a donde estaba la escalera, entren por la puerta que está en el medio de esa sección y llegarán al lugar en donde están los lanzamisiles.

Hablen con el hombre que está a cargo de ese lugar y díganle que continúe con lo que está haciendo (**To go on ahead**), al oir eso el encargado les dirá que está muy ocupado como para continuar solo y luego les dirá que vayan a decírselo a los técnicos.



Como paso siguiente vuelvan a hablar con los dos técnicos que estaban en la sección que está al Sur de la escalera que va al primer piso y después de una breve charla ellos les dirán que vayan a revisar los circuitos del cuarto de control ustedes mismos.

Ahora vuelvan a donde está la escalera, suban al primer piso y vayan a hablar con el guardia que está custodiando la puerta de la sala de control y cuando se vaya entren.

En el interior de la sala de control examinen las computadoras que están

sobre el lado izquierdo de esa habitación y cuando Selphie pregunte qué hace, elijan **Hit a few buttons here and there** (presionar algunos botones por aquí y por allá), al hacer eso no pasa nada así que ahora elijan **Just press wathever** (presionar lo que sea), como al hacer eso tampoco va a pasar nada, elijan **Just press wathever** una vez más y al hacerlo la base se va a quedar sin energía, ahora salgan de ese lugar.



En cuanto salgan de la sala de control vendrán los dos técnicos a ver qué es lo que pasa y la mejor manera de que no los descubran es tratar de engañarlos, así que cuando aparezca la ventana de diálogo seleccionen **Try to talk my way out** y a continuación díganles que estaban a punto de llamarlos (**We were just about to call you**).

Terminado el problema de los técnicos, vayan hacia la sala en donde estaban los lanzamisiles y cuando estén frente a la puerta va a salir un guardia que les dirá que no los había visto por ahí antes.

Cuando esto pase simplemente háganse los desentendidos (seleccionen Play it cool cuando aparezca la ventana de diálogo).

Después de esto el guardia les dirá que necesita que lo ayuden, así que háganle caso (**Help out**), como paso siguiente entren en ese cuarto y pónganse a empujar el lanzamisiles junto con los otros soldados.

Cuando se hayan parado en el lugar correcto van a tener que presionar el botón **Cuadrado** rápidamente para mover la maquinaria y cuando la hayan puesto en su lugar, salgan de esa habitación.



Lo que tienen que hacer ahora es usar la computadora que está a la derecha de la puerta del cuarto de los lanzamisiles, así que actívenla y cuando vean el menú de esa computadora primero seleccionen la opción **Target**.

Al elegir esa opción aparecerá un nuevo menú, cuando lo vean seleccionen la opción **Set Error Ratio** y en la pantalla que sigue lo que tienen que hacer es mover el control hacia la derecha hasta que hasta que la barra indicadora llegue al máximo.

Cuando hayan hecho eso vuelvan al menú anterior y ahora seleccionen la opción **Data Upload** y por último confirmen lo que eligieron seleccionando **Yes** y con eso habrán arreglado la computadora de navegación de los misiles, para que haya más posibilidades de que no den en el blanco.

Ahora vayan a hablar con el soldado que custodia la puerta que está del lado derecho de ese sector y entren por esa habitación, eliminen a los soldados que están adentro y examinen las computadoras.

Una vez que **Selphie** haya examinado una de las computadoras hablen con **Rinoa** y ella les dirá que logró desactivar los misiles y que ahora tienen que activar el sistema de autodestrucción de la base.



Vayan a la habitación siguiente y examinen las computadoras que están ahí hasta que una de ellas les pregunte en cuánto tiempo quieren que ocurra la autodestrucción, cuando la encuentren pongan el contador en **20 minutos** (eso es suficiente) y vuelvan rápido hacia el estacionamiento.

Al salir al estacionamiento verán el momento en que los misiles son lanzados hacia Balamb y cuando vayan hacia la salida verán que los estarán esperando algunos guardias que intentarán bloquearles el paso con un poderoso vehículo blindado.

BGH251F2

La forma más segura de destruir a este vehículo es atacándolo con el poder de **Quezacotl**, porque es vulnerable a la electricidad, igualmente ataquenlo con sus otros GF, que también le van a sacar bastante energía.

Traten de que en todo momento la energía de sus personajes esté al máximo, porque en cuanto los soldados que están arriba del blindado empiecen una cuenta regresiva, ésa es la señal de que usarán su arma principal, que por cierto duele bastante.

Una vez destruido el tanque lo único que queda es darle un par de sopapos a los soldados que logren salir ilesos y listo.



Al destruir al gigantesco blindado, todas las salidas de la base quedarán bloqueadas, ahora vayan hasta el extremo izquierdo de la pantalla, luego vuelvan hacia la puerta Selphie parece tener una idea de cómo escapar.

Justo en ese momento la base explotará luego pasarán a controlar a **Squall** y su grupo.

19- Misiles sobre Balamb

Después del quilombo que se armó en la base, no se sabe qué sucedió con Selphie y sus amigos, pero de eso van a tener que ocuparse más tarde, porque ahora hay un grupo de misiles yendo directo hacia el Garden.

Cuando lleguen al Garden de Balamb, van a ver que se ha armado un terrible despelote y parece ser que todos están buscando al Director **Cid**, pero parece que no con muy buenas intenciones.

Entren al garden y en cierto momento uno de los guardias de blanco les preguntará si está de su lado o no, respóndanle que por ahora sí (**I guess... for now**).

En el sector central del Garden se encontrarán con **Raijin** y **Fujin** (los compañeros de Seifer) y ahí Squall les dirá que avisen a todos que hay misiles Galbadianos en camino hacia ese lugar, después de eso vayan al centro de entrenamiento (**Training Center**).

Cuando entren en este lugar, verán que los guardias están persiguiendo a un grupo de estudiantes y lo que tendrán que hacer es ayudarlos así que cuando vean la ventana de diálogo elijan **Help them** y tendrán que enfrentarse a un bicho muy parecido a un T-Rex.

A pesar de que este monstruo tiene bastante energía (unos **12000 hp**), es muy lento para atacar, es fácil de vencer y además les va a dar un muy buen puntaje de experiencia una vez que lo eliminen.

Si ya hicieron que **Shiva** aprenda el comando **Doom** y si alguno de sus personajes lo está usando, prueben de atacar a estos dinosaurios con ése poder y si lo hacen bien, en 24 segundos la pelea se terminará.



Como ahora el Garden está invadido por toda clase de criaturas, si por casualidad en algún momento les toca volver a enfrentarse con otro de estos dinosaurios, lo que les sugiero es que le hagan el aguante, porque la experiencia que van a ganar bien vale la

pena.

Vayan a la enfermería, ayuden a los estudiantes a vencer a los guardias (**Help them**), luego recorran los demás sectores del Garden (si quieren) y cuando estén listos vayan al piso que sigue (**2F**), revisen bien ese lugar y ahí se encontrarán con una chica llamada **Xu** (una de las instructoras).

Al verla, Squall le va a contar lo de los misiles y luego ella les dirá que la sigan, porque los llevará a ver al Director **Cid**, así que acompáñenla.

Después de que Squall le diga a Cid lo que pasa, él les dirá que antiguamente ése Garden era un refugio y luego les dará una llave especial que les servirá para hacer que el ascensor los lleve a un nivel subterráneo (**MD Level**), abandonado hace bastante tiempo, en el que deberán intentar reactivar un viejo mecanismo de defensa del que actualmente no se sabe nada, pero que puede llegar a ser la única esperanza del Garden en este momento, así que vayan al ascensor y bajen hasta el **MD Level**.



Sorpresivamente, a la mitad del camino el ascensor se detendrá, cuando eso pase, toquen los controles del ascensor, luego abran la puerta que está en el suelo (con Squall) y continúen bajando por la escalera.

Sigan bajando hasta llegar a una entrada y cuando se metan, el ascensor se caerá.

Ahora abran la puerta que está en el piso y en ese momento **Quistis** les dirá que por las características de ese lugar es muy posible quehaya enemigos vulnerables al fuego.

Luego **Quistis** les va a preguntar si tienen un Junction elemental del tipo (**Elem-Atk**) (estas habilidades las desarrollan los GF), díganle que sí (**Yes, we have one**) y después de eso les va a preguntar si recuerdan como hacer un junction elemental (ella se refiere a lo de las opciones **Junction - Magic**), así que contéstenle que ahora lo recuerdan (**I remember now**).

Después de esta pequeña charla, avancen hasta que lleguen a otra escalera y desde ahí sigan bajando.

Por esa escalera llegarán a una habitación en la que hay una manivela que sirve para abrir el acceso que les permitirá seguir adelante, ahora examinen la manivela y cuando Squall intente hacerla girar, presionen rápidamente el botón **Cuadrado** por más de **10 segundos**, para tratar de forzarla.

Lo más probable es que en el primer intento no logren abrirla, pero no se preocupen, porque si eso pasa uno de sus compañeros los ayudará, así que vuelvan a presionar rápido el Cuadrado por más de 10 segundos y conseguirán abrir la puerta de ese cuarto, una vez que hayan abierto la salida de esa habitación abierta, salgan y continúen bajando.

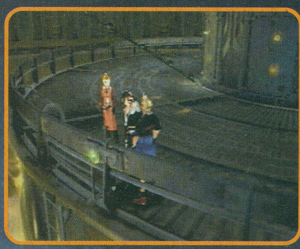


Al llegar abajo todo parece indicar que no hay salida, sin embargo, si revisan el lugar encontrarán una escalerilla sobre uno de los lados de la columna que está en el centro de ese sector.

Cuando sus amigos vean esa escalera les van a preguntar qué hacer, así que díganles que irán a revisar (**I'll go to check it**), después de eso empiecen a subir por esa escalera hasta que en un determinado momento se desprenda de la pared y en cuanto eso suceda Squall caerá atravesando el vidrio de una sala de control.

En esa sala usen la consola de mando que está sobre el lado derecho y al hacerlo verán cómo el suelo de la sección en la que están sus amigos se abrirá, ahora usen la escalera que quedó atravesando el vidrio y cuando Squall pregunte qué hacer responan **Climb down now** (ir hacia abajo ahora).

De vuelta en el piso de abajo, sus compañeros les dirán que pensaban que no lo lograrían, contesten lo que quieran y como paso siguiente toquen una pequeña



palanca que está cerca de la luz verde que está sobre la barandilla de ese lugar y con eso abrirán el acceso a la escalera que les permitirá seguir bajando.

Al llegar abajo encontrarán un Save Point y una palanca, al usar esa palanca se abrirá la puerta que está al fondo, pero mucho cuidado, porque cuando intenten entrar serán atacados por dos criaturas que saldrán del agua.

Oilboyle (x2)

A pesar de que estos bichos son enemigos comunes no se confíen, porque pegan muy fuerte.

Estos enemigos son especialmente vulnerables al fuego, así que la mejor forma de combatirlos es usando a **Ifrit** junto con cualquier otra magia de fuego, como **Fire**, **Fira** o **Firaga** en caso de que los tengan.



Intenten usar el comando **Draw** para ver si estas criaturas tienen algún poder que todavía no consiguieron, pero no se queden mucho tiempo quitándoles magia, porque lo pueden llegar a pagar caro.

Eliminados estos dos monstruos, entren en la puerta del fondo de este lugar y sigan bajando, por esa escalera llegarán a una especie de sals de máquinas y lo que tienen que hacer aquí es usar un par de veces la consola de mando que está frente a ustedes.

Al operar esos controles activarán un antiguo sistema que transformará al Garden en una gigantesca nave y de esa forma lograrán evitar los misiles, igualmente todavía el peligro no ha pasado, porque ahora el Garden viaja a la deriva, así que cuando vuelvan a la oficina del director (ahora convertida en la cabina del Garden) hablen con **Cid**.

Luego de la charla con Cid, súbanse al pequeño elevador que está ahí y seleccionen **Go down**, para bajar, después tomen el ascensor hasta el piso **2F** y una vez ahí avancen hasta llegar al fondo del pasillo y entren por la puerta que tiene la luz roja.

Después de que vean lo que pasa afuera, vuelvan al pasillo y ahí se encontrarán nuevamente con **Xu**, que les dirá que vuelvan a la cabina tan rápido como puedan.

Lo que sucede en la cabina es que Cid no tiene la menor idea de cómo operar los controles y el Garden va a chocar con el pueblo de Balamb, ahora usen el panel de control y con eso harán que la enorme nave se desvíe y vaya a parar directamente al mar.

Después de eso, vayan al ascensor principal y uno de los guardias del Garden les dirá que el Maestro Norg quiere verlos en el subsuelo, pero antes de ir a verlo les recomiendo que vayan a los dormitorios (**Dormitory**) y aprovechen para descansar (**Rest**) y grabar el juego.

20- La misteriosa Ellone

Después de que hayan dormido y se hayan recuperado, vayan al ascensor principal del Garden y bajen al subsuelo (**B1**), ésta es la primera vez que visitarán ese sector del Garden y al llegar, verán que Cid está teniendo una discusión bastante subida de tono con los guardias del tal **Norg** y al salir les dirá que después de hablar con él vayan a verlo.

Cuando se acerquen a hablar con Norg, él le pedirá a Squall el reporte de lo que sucedió y el le dirá que el intento de matar a Edea fue un fracaso, luego de eso Norg les dirá que fueron engañados por el Director del Garden de Galbadia, para que lo involucraran a él en todo este complot.

Para el asombro de todos, entro otras cosas Norg les dirá que **Edea** es nada menos que la esposa de Cid, pero también les va a decir que piensa llevarle las cabezas de ustedes a Edea, para mostrarle que no tiene nada en su contra, por lo que no les quedará otra opción más que defenderse.

Norg

Este gordo con manos de abanico los atacará únicamente con magia, así que ni bien puedan usen el poder de **Carbuncle** para protegerse de la mayoría de sus ataques.

Estén muy atentos a las dos luces de colores que están a los lados de su trono, porque cuando se pongan de color rojo les estarán indicando que empezarán a atacarlos con magia más poderosa.

Cuando eso pase, simplemente ataquen a una de las dos luces con el comando **Attack** y con eso la cambiarán de color.

Concentren los ataques de los GF en el centro del trono de Norg hasta que logren destruir la coraza que lo protege.

Cuando eso pase usen el comando **Draw** en **Norg** y quítenle un GF llamado **Leviathan**, que más adelante les será muy útil.

Cuando hayan conseguido a **Leviathan** sigan atacando a Norg con los GF y no se olviden de renovar la protección de **Carbuncle** de vez en cuando.



Tan pronto como logren desacerse del pesado de Norg, equipen a uno de sus personajes con el GF Leviathan y hagan que inmediatamente empiece a aprender un comando llamado **Recovery**.

Este es uno de los comandos más útiles que conseguirán en todo el juego, porque su función es la de recuperar el total de la energía de cualquiera de sus personajes durante los combates.

Ahora salgan de ahí y vayan hacia la enfermería (**Infirmary**), en ese lugar hablen con la doctora y ella les preguntará si están listos para hablar con Cid, díganle que sí (**Yes, now**).

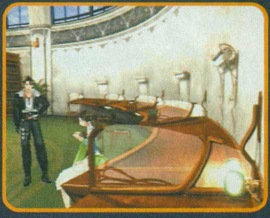
Acérquense a la cama en la que está Cid, hablenle y pregúntenle que deben hacer ahora (**About what to do next**), él les va a decir que hay que lograr que el Garden deje de viajar a la deriva.

Salgan de ahí y vayan hacia el ascensor principal, cuando lleguen se encontrarán otra vez con **Xu**, que les dirá que vayan al mirador del piso **2F** (la puerta que tiene la luz roja), porque una nave se aproxima.

Esta extraña nave está tripulada por un grupo de SeeDs blancos al servicio de Edea y su capitán le dirá a Cid que ellos vienen a buscar a una tal **Ellone** porque quieren evitar a toda costa que caiga en manos de la hechicera.

Luego de eso Cid les va a pedir que la busquen, así que ahora vayan a la librería (**Library**) y hablen con la chica que está leyendo en el sector de la derecha.

Esa chica es nada menos que **Ellone** (la sobrina de Laguna), aunque ahora se la ve bastante más crecida que en el sueño, ella le dirá a Squall que sus sueños tienen algo que ver con el pasado y antes de irse le dirá en voz baja que él es su única esperanza.



Después de esta extraña conversación, Squall se irá a su dormitorio bastante confundido y al rato vendrá Zell a preguntarles si quieren acompañarlo a entrenar, contéstenle lo que quieran y cuando él se vaya, salgan al pasillo.

Al hacerlo, aparecerá un mensaje de **Cid** pidiéndoles que vayan a su oficina en el piso **3F** y cuando se reunan nuevamente con él, Cid les va a decir que tienen que bajar a tierra para hablar con el gobernador del pueblo con el que casi choca el Garden, para decirle que todo fue un accidente y que vienen en paz.

21- Fisherman´s Horizon

Vayan al piso **2F** y salgan por la puerta que está al fondo del pasillo (la de la luz roja), por ahí podrán bajar del garden y al salir los recibirán unos hombres que les dirán que vayan a hablar con el gobernador (su casa está en el centro del pueblo).

Avancen por las estructuras metálicas hasta el lugar en donde hay un hombre parado frente a un elevador, hablen con él y les preguntará si quieren bajar, díganle que sí (**Yes**) y una vez abajo sigan avanzando hasta llegar a la casa del gobernador, que está en medio del gigantesco anfiteatro.

Entren a lo del gobernador y en cuanto le hablen les va a decir que no quiere ningún tipo de organizacion militar en su pueblo y por eso les enviará técnicos para que así puedan reparar el Garden e irse cuanto antes.

Regresen al Garden, pero cuando estén volviendo hacia allá, la esposa del gobernador les va a avisar que los soldados de Galbadia están llegando a ese pueblo. En ese momento el gobernador irá a tratar de dialogar pacíficamente con ellos, así que síganlo.

En un cierto momento encontrarán al gobernador hablando con un soldado galbadiano, que le está preguntando dónde se encuentra Ellone, luego le dirá que por órden de la turra de Edea van a incendiar todo el lugar, así que en cuanto sus compañeros les pregunten qué hacer díganles que irán a ayudarlo (**Go help!**).

En el momento que Squall y sus amigos intervengan, aparecerá el mismo tanque que estaba en la base de misiles, pero a esta altura del juego no les traerá muchas complicaciones, simplemente use los GF y dénle con todo.

Para sorpresa de todos, en el interior del tanque estaban encerrados **Selphie** y los que la acompañaron a la base de misiles y ahora que están todos reunidos y fuera de peligro, todos volverán al Garden excepto Squall y Rinoa.

Hablen con Rinoa, díganle lo que quieran y después de eso hablen con el gobernador y díganle **I want him to understand us** y luego **Try to continue**, con eso Squall le explicará las razones por las que pelean y cuando temimen esta conversación vuelvan lo antes posible al Garden.

Al llegar al elevador, hablen con el que opera los controles y díganle que van a subir (**Yes**), en el camino se encontrarán con Irvine, que les dirá que **Selphie** está mal, ella está en una sección del Garden llamada **Quad** (es el lugar en donde está el escenario, vean los carteles, está cerca de la enfermería).

Cuando se encuentren con Selphie, verán que ella está deprimida porque todo el escenario terminó hecho pelota, hablen con ella y traten de animarla (**Cheer her up**), después de eso verán un mensaje de Cid que les dice que vayan a su oficina lo antes posible, así que vayan hacia el piso **3F**.

Según lo que comenta Cid, Edea busca a **Ellone**, porque está interesada en su habilidad para hacer que otros puedan ver el pasado, también les dirá que los soldados de Edea destruirán todo a su paso para encontrarla y que ahora usarán al Garden como una base móvil para llegar hasta Edea y destruirla.

Por último Cid nombrará a **Squall** como nuevo líder del Garden (cosa que no le agrada ni medio) y ahora él será el encargado de tomar las decisiones.

22- El nuevo líder

Al enterarse del repentino ascenso de Squall, todos sus amigos deciden prepararle una sorpresa y no se les ocurre una mejor idea que darle un concierto, ahora van a tener que elegir ustedes mismos qué instrumento quieren que cada uno use y para eso contesen **Ok sounds good**, cada vez que alguno de ellos les pregunte qué les parece su forma de tocar.

Cuando hayan elegido los instrumentos que todos van a tocar, se irán a practicar y en ese momento volverán a controlar a **Squall**, tan pronto como puedan hablen con **Rinoa** y ella disimuladamente los invitará al recital que están preparando sus amigos (respondanle **Why not?**).

Vayan hacia el centro del anfiteatro del pueblo y cuando vean a **Irvine** hablen con él, díganle lo que quieran hasta que baje por la escalera junto con Selphie, cuando ellos se vayan hacia abajo, síganlos.



Avancen hasta llegar al escenario y al llegar ahí examinen una revista que está en el suelo (Irvine la dejó a propósito para que la vean).

Al verla, Squall y Rinoa se pondrán a charlar y lo que tienen que hacer ahora es simplemente seguir conversando con ella hasta que todo termine y **Squall** vuelva a su habitación, cuando Squall despierte escuchará un llamado que le dice que vaya al puente de mando del Garden (piso **3F**) enseguida.

En el puente los estarán esperando **Quistis**, **Xu** y **Nida**, ellas les dirán que el Garden ya fue reparado y que están listos para salir, por otro lado les van a decir que lo más conveniente es ir hcia el pueblo de **Balamb**, porque al ser el lugar más cercano es muy posible que ése sea el próximo destino de **Edea**.

Ahora hablen con **Nida** (la que está en el medio) y ella les preguntará si están listos para partir, contéstenle que sí (**Yes**) y en este momento van a pasar a ver el mapa principal y tendrán que guiar al Garden ustedes mismos.

Los controles del garden son parecidos a los de los vehículos comunes, o sea: **Cuadrado** para avanzar, **Triángulo** para retroceder, **X** para subirse o bajarse (si al presionar este botón, el personaje no se baja eso quiere decir que no tienen el suficiente espacio para que el Garden pueda descender, así que simplemente busquen un lugar más amplio y vuelvan a intentarlo).

Además de estos comandos, ahora van a poder usar el botón del **Círculo**, para pasar de la vista del mapa principal al puente de mando del Garden, esto les va a servir para cuando quiran volver al dormitorio a descansar o a grabar el juego, por otro lado, también van a poder usar el botón **R2**, para cambiar el ángulo de la cámara mientras estén en el mapa principal.

De vuelta a lo nuestro, una vez que tengan el control del mapa, vayan hacia el pueblo de **Balamb** y cuando lleguen verán una misteriosa nave, bastante parecida a la de ustedes que está estacionada cerca del pueblo.

Suban con el Garden a tierra firme, bájense (es muy posible que antes de bajar tengan que elgir a los personajes que los van a acompañar), pero antes de que entren al pueblo llegó el momento de que consigan un GF bastante especial llamado **Diablos**.

Como primer paso, graben el juego mientras estén en el mapa principal, luego abran la pantalla del inventario y usen un objeto llamado **Magic Lamp** (Cid se las dió antes de que salieran hacia Timber), al usr este objeto, tendrán que enfrentarse a **Diablos**, pero con el nivel de experiencia que deben tener a esta altura del juego no les va a costar demasiado trabajo vencerlo.



Diablos

Como primer consejo les recomiendo que eviten usar el poder de **Carbuncle** en esta pelea, porque si lo hacen, Diablos usará con más frecuencia un poderoso ataque llamado **Gravija**, que es capaz de atravesar la protección de Carbuncle y dañar fuertemente a sus tres personajes.

La mejor forma de combatir a este bicho es atacarlo con su propia magia, así que ni bien tengan la oportunidad, usen el comando **Draw**, quitenle un poder llamado **Demi**, pero en lugar de guardarlo para ustedes (Stock), usen el comando **Cast** para atacar directamente a **Diablos**.



Presten atención a cada ataque que hagan usando el hechizo **Demi**, porque cada vez que lo usen le quitarán menos energía a Diablos y en cuanto vean que no lo dañan lo suficiente, empiecen a atacarlo con cualquier GF que no sea Brothers.

Ni bien consigan derrotar a Diablos, él se les unirá, cuando eso pase fusiónenlo con alguno de sus personajes y hagan que inmediatamente se ponga a aprender un comando llan ado **Darkside**.

Este comando les permitirá triplicar la fuerza de los ataques comunes de quién lo esté usando y con un simple golpe, es posible que lleguen a causar más daño que un GF, igualmente les recomiendo que tengan cuidado al usar el **Darkside**, porque su tremendo poder tiene un precio y después de cada golpe ustedes también perderán algo de energía.

Antes de seguir voy a hacerles un comentario más acerca de **Diablos**, éste GF usa un poderoso ataque gravitacional, que daña a los enemigos en forma proporcional con el nivel de energía que tengan, o sea que afecta mucho a los más fuertes y es prácticamente inservible con los más débiles (algo parecido a los efectos del hechizo **Demi**), así fíjense bien en contra de quién lo van a usar.

23- Los viejos "amigos"

Como podrán ver, ahora Balamb está bajo el control de las fuerzas Galbadianas, que están ahí, para tratar de encontrar a Ellone, como primera medida hablen dos veces con el guardia que está custodiando la entrada y Squal le dirá que tienen información sobre Ellone.

Al oir eso el guardia los dejará pasar y les dirá que vayan a ver al comandante, que está en el hotel del pueblo, el hotel al que se refiere está a la orilla del mar, sobre el camino circular que va hacia el puerto, vayan ahí y hablen con los dos soldados que están en la puerta.

Estos soldados les dirán que el comandante está ocupado y que primero van a tener que hablar con el capitán, tan pronto como terminen de hablar con los soldados, vayan a la calle que va hacia la salida del pueblo y cuando estén ahí entren en la primer casa del lado de la derecha.

Esa casa es nada menos que el hogar de **Zell**, fíjense que en el primer piso tiene que haber un **Save Point** y luego de que hayan grabado el juego hablen con todas las personas que están en la casa.

Después de esto, vayan al embarcadero y hablen con los dos soldados que están cerca de un perro, según estos hombres, el capitán estuvo por ahí pescando, pero ya se fue, después de esta charla vuelvan a la casa de **Zell**.

Cuando entren nuevamente en lo de **Zell** verán que la casa está llena de humo, hablen con su madre (está en la cocina) y ella les va a decir que un hombre pasó por su casa y le pidió que le deje cocinar unos pescados que traía y luego se fue.

Lo que tendrán que hacer ahora es volver al embarcadero, hablar con el perro... sí con el **perro**, la razón de esto es que cuando se acerquen al perro, él sentirá el olor a pescado que les quedó encima después de salir de lo de Zell y empezará a seguir el rastro del molesto capitán, que además de escaparse del laburo para ir a pescar, no es capaz de dar la cara.

Ahora simplemente sigan al perro y el los llevará hasta la estación de trenes, ahí se subirá al tren y luego verán salir corriendo... ¿a **Raijin**? (uno de los descerebrados amigos de Seifer).

Vayan de nuevo hasta el hotel y ahí van a tener que verselas con el marmota de **Raijin** y los soldados que lo acompañan.

Raijin

Aunque el pobre pibe es medio salame, no les conviene subestimarlo, porque lo que le falta de inteligencia lo tiene de fuerza... o sea que es muy fuerte. Para pelear contra él, usen cualquier GF que no sea **Quezacotl**, porque **Raijin** tiene la habilidad de absorber los poderes relacionados con la electricidad, de manera tal que si lo atacan con algún poder de este tipo, en vez de dañarlo van a hacer que recupere su energía.

Si por casualidad en algún momento este chabón usa algún poder llamado **Haste** o **Aura**, inmedia-tamente láncenle un hechizo de **Dispel**, porque si no lo pueden llegar a pasar muy mal. Estén listos para curarse cada vez que él use su ataque especial (**Raijin Special**) y lo derrotarán en poco tiempo.



Después de vencer a Raijin, él se meterá en el hotel y ustedes automáticamente lo perseguirán, una vez que lleguen al piso de arriba descurirán que el supuesto comandante al mando de las fuerzas Galbadianas en Balamb es nada menos que su amiga la tuerta **Fujin** y ahora tendrán que pelear contra los dos.

Fujin y Raijin

Ahora la cosa se complica y ya que Fujin la tiene bastante clara usando la magia, ella será a quién tendrán que eliminar primero.

Antes de empezar a atacar usen el comando **Draw** con **Fujin**, porque ella tiene un nuevo **GF** llamado **Pandemona**, quitenselo y una vez que lo tengan, usen el poder de **Carbuncle** para protegerse de la magia.

Luego les conviene usar un hechizo llamado **Haste**, por lo menos en dos de sus personajes y con eso lograrán que puedan atacar con más frecuencia.

Ataquen al molesto par con los GF (especialmente con **Ifrit** y **Shiva**), pero recuerden que **Raijin** puede absorber los poderes de la electricidad, así que olvídense de **Quezacotl** hasta que lo liquiden.

También tengan en cuenta que **Fujin** puede absorber los poderes del viento, así que nada de usar hechizos como **Tornado** o parecidos.

Estén atentos a lo que hace **Fujin** y cada vez que ella use poderes como **Haste**, **Regen**, usen inmediatamente un hechizo de **Dispel**, para anular sus efectos, hagan lo mismo en caso de que **Raijin** use algún hechizo para mejorar su rendimiento.

Si en algún momento los GF que están usando quedan fuera de combate, concentren todos sus ataques en **Fujin** hasta que la liquiden y traten de tener su nivel de energía lo más alto posible, para cuando **Raijin** se quede solo.



Después de que derroten a los dos payasos amigos de Seifer volverán al Garden y cuando estén en la cabina, aparecerá Selphie y les pedirá que vayan hacia donde estaba el Garden de **Trabia**, para ver si realmente fue destruido por los misiles.

Antes de salir hacia Trabia les recomiendo que vayan al dormitorio y aprovechen para descansar y grabar el juego.

24- Revelaciones

Una vez que hayan descansado, fusionen al GF **Pandemona** con alguno de sus personaje, luego entren al menú de los GF y hagan que aprenda una habilidad llamada **Spd-J**, esta habilidad les permitirá hacer usar los comandos **Junction - Magic** para mejorar la velocidad (**Spd**).

Tan pronto como tengan disponible ésta habilidad, combinen 100 unidades del hechizo **Haste** con con el atributo **Spd** (usando los comandos **Junction - Magic**) y con eso lograrán que el personaje que esté unido con este GF tenga una sorprendente velocidad para combatir, en todo momento.

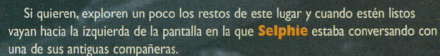
Si ya hicieron esto, suban al puente de mando, hablen con **Nida** para que ponga el Garden en movimiento y vayan hacia el Garden de **Trabia** (**Trabia Garden**), que está al Noreste de Balamb (busquen su ubicación en el mapa).

Este lugar está en medio de unas montañas, así que van a tener que subir al continente y buscar bien la entrada, cuando logren llegar, bájense y entren ahí.



De más está decir que aquí los misiles dieron de lleno y según parece sólo quedaron escombros.

Cuando **Selphie** se trepe por el costado de la pared, síganla u una vez en el interior del Garden avancen hasta que vuelvan a encontrarse con ella.



Si quieren, exploren un poco los restos de este lugar y cuando estén listos vayan hacia la izquierda de la pantalla en la que **Selphie** estaba conversando con una de sus antiguas compañeras.

Sigan explorando por ese lugar hasta que lleguen a lo que queda de una cancha de Básketbol y ahí se reunirán con sus otros amigos, tan pronto como puedan volver a moverse vayan hacia el lado derecho de esa pantalla, intenten salir y cuando lo hagan llegará **Selphie**.

Una vez que todos se hayan reunido empezarán a charlar sobre todo lo que ha sucedido y en cierto momento **Irvine** contará que cuando él era chico vivía en una casa de piedra... al escuchar esto, **Quistis** y **Selphie** le dicen que ellas vivieron en el mismo lugar, pero eso no es todo, porque según parece **Zell** y **Squall** también estuvieron ahí.



En medio de esta charla empezarán a ver imágenes de la infancia de todos, como si se tratara de un sueño, ahora van a pasar a controlar a una imagen transparente de **Squall** y empezarán a ver aglunos recuerdos que tenía sobre su infancia.

Cuando puedan moverse, revisen bien ese lugar y luego sigan a los niños.

En ese lugar todos siguen recordando tiempos pasados y un poco más adelante verán que incluso **Seifer** y **Ellone** estuvieron viviendo allí.

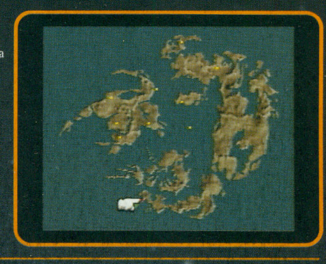
Cuando estén en una playa junto con sus otros compañeros, hablen primero con **Irvine** y después hablen con **Quistis** dos veces y ella les dirá que la razón por la que nadie recordaba lo que sucedió cuando eran niños es porque al unirse con los **GF** parte de la memoria se pierde, después de hablar con Quistis vayan a hablar con Selphie.

Mientras sigue la conversación, **Quistis** empieza a recordar a la mujer que los cuidaba cuando vivían en el horfanato, su nombre era... **Edea Kramer** ¿no les suena familiar?

En este momento todos empezarán a recordarla y se preguntan por qué Edea se volvió tan guacha, después deciden que lo mejor es ir al lugar en donde estaba el horfanato a ver si pueden encontrar alguna pista para averiguar lo que sucedió.

La antigua casa de **Edea** está en el extremo Sur del mapa (cerca de un faro) y en la foto que está aquí al lado verán su ubicación en el mapa.

Cuando hayan regresado al Garden, vayan hacia ese lugar.



25- Peligro inminente

Cuando estén llegando a la casa de **Edea** suban el Garden a tierra y graben el juego ahí mismo, ahora revisen bien con el Garden los alrededores de la casa, porque sobre uno de los bosques que está hacia el Norte está la nave que vieron cerca de Balamb, que es nada más ni nada menos que el Garden de **Galbadia**, la nueva base móvil de Edea.

Ni bien lo vean vayan directo hacia él y cuando se acerquen lo suficiente, pasarán a ver a Squall en el puente de mando y **Nida** les preguntará qué deben hacer para prepararse para el combate.

Cuando eso pase, contesten: **Take care of the junior classmen, Call my comrades, Prepare for the attack, Prepare for the defense, No orders / End**.

Después de dar las órdenes, bajen de la cabina, hablen con **Quistis** y elijan a los personajes que los van a acompañar, luego vayan hacia el **Quad** (donde estaba el escenario).

En ese lugar se van a encontrar a **Zell**, que está organizando la defensa y cuando los vea llegar, le pedirá prestado su anillo a **Squall**, aunque no le dirá para qué, cuando vean a **Rinoa** hablen con ella y luego vuelvan al puente de mando.

En este momento el Garden de Galbadia se aproxima y se ve que el cargoso de Seifer es quién está al mando, cuando puedan volver a moverse estarán controlando a **Zell** y lo que tienen que hacer ahora es volver al **Quad** (donde está el escenario) y avanzar hacia la izquierda.



Cuando estén ahí, el otro Garden va a pasar muy cerca de ese lugar y una parte del **Quad** se va a derrumbar y **Rinoa** caerá, quedando colgada de unas estructuras que sobresalen.

Cuando eso pase, corran hacia la entrada principal del Garden, para ir a buscar a **Squall**, porque por ahora no pueden ayudarla (elijan otros dos personajes para que los acompañen).

Como en esta parte van a cambiar de personajes con bastante frecuencia, les recomiendo que cuando quieran pasarle a otro personaje todos los GF y los Junction sin tener que hacerlo en forma manual, simplemente elijan la opción Switch en el menú principal y cuando vean el menú con las caras de todos los personajes lo único que tienen que hacer es seleccionar a los que van a hacer el intercambio y listo.

Al usar esta opción, muchas veces se modifican los atributos de los personajes que hacen el cambio, si esto pasa sólo contesten que aceptan (Yes) cuando la máquina se los pregunte y se acabó el problema.

Bueno, hechas todas las aclaraciones, sigamos... Después de que **Zell** le diga a **Squall** lo que pasó, él le pedirá que se ocupe de salvar a Rinoa, ahora ustedes tomarán el control de **Squall** y les recomiendo que usen el comando **Switch**, para hacer que Squall y los que vayan a ir con él lleven algunos GF consigo.

Una vez que estén listos, suban al piso **2F**, entren al salón de clases y en ese lugar van a tener que pelear contra 4 soldados galbadianos que tienen bastante aguante y usan magia muy poderosa, así que cuidado.

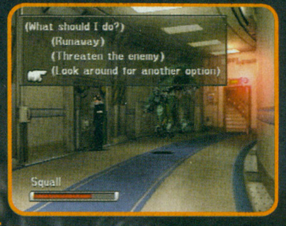
Después de vencer a estos soldados, hablen con las chicas que están del lado derecho del salón y luego suban al puente de mando.

En el puente está la Dra. Kadowaki y después de una breve charla con ella, todos quedan de acuerdo en que la única forma de evitar ser destruidos es iniciando un ataque frontal contra el otreo Garden.

Después de eso Squall usará el sistema de comunicaciónes, para avisarle a todo el mundo que van a chocar directamente con el Garden de Galbadia y cuando eso pase, algunos de sus compañeros lo van a abordar.

Tan pronto como puedan volver a mover a **Squall**, vayan al piso **2F** otra vez, hablen con la chica que está cerca del ascensor y luego vayan hacia el final del pasillo (donde está la puerta con la luz roja), si por alguna razón no grabaron el juego, les recomiendo que busquen algún **Save Point** y lo hagan, antes de hablar con el niño que está en el pasillo.

Si ya están listos, hablen con el chico que está en ese lugar y cuando lo hagan entrará un soldado en una armadura voladora y los golpeará, cuando eso suceda, muevan a **Squall** hacia la puerta de emergencia que está del lado izquierdo del corredor y presionen el botón **X** hasta que aparezca una ventana de diálogo con varias opciones.



Ni bien la vean, seleccionen **Look for another option** (buscar otra alternativa) y sigan presionando el botón **X** contra la puerta hasta que aparezcan otras opciones.

Cuando vean las nuevas opciones elijan **Press the button for the emergency exit** (abrir la salida de emergencia) y cuando el soldado los embista ambos saldrán despedidos afuera del Garden y quedarán colgando de la armadura, que ahora vuela fuera de control.

En este momento tendrán que usar los botones para derribar al soldado antes de que él haga lo mismo con ustedes, los comandos para esta parte son: **Triángulo** para golpe de puño, **X** para las patadas y **Cuadrado** para cubrirse.



Si logran cubrirse exitosamente de 3 golpes del soldado, entonces podrán usar un nuevo golpe llamado **Death Blow** con el botón del **Círculo**, pero sólo podrán hacerlo mientras el cartel que les indica que este golpe está habilitado, permanezca en pantalla.

Después de noquear al soldado Squall usará la armadura para rescatar a **Rinoa** y en el momento en que toquen tierra, lo que tienen que hacer es correr hacia la izquierda hasta que lleguen a una de las entradas del Garden enemigo.

Antes de entrar en el Garden de Galbadia, Rinoa le devolverá a Squall el anillo que Zell le dió, cuando ella se los dé seleccionen Confirm para dejarle al anillo el nombre que tiene, luego hablen con **Rinoa** y díganle **Let´s Go** para entrar.

26- ¿El fin de Edea?

Dentro del Garden de Galbadia se encontrarán con sus otros compañeros, ahora elijan a los que van a ir con ustedes y aprovechen para grabar el juego.

Cuando estén listos, vayan por el corredor de la derecha y en la pantalla que sigue métanse por la entrada de la derecha, luego usen la escalera para subir al primer piso.

En ése piso están **Raijin** y **Fujin**, pero ya no les quedan más ganas de hacerse los locos, así que ignórenlos y vayan hacia la izquierda y en el corredor que sigue entren en la puerta que está del lado derecho.

En esa habitación hay un estudiante que no pudo escapar de ese Garden cuando Edea tomó el control, háblenle y él les dará una **Card Key 1**, que les servirá para abrir todas las puertas que usen una **Lock 1**.

Cuando tengan la **Card Key 1** vuelvan a la Planta Baja al lugar en donde está el Save Point y desde ahí sigan hacia la izquierda, abran las puertas que antes estaban cerradas y en el pasillo que sigue métanse en la puerta de la izquierda.

Al pasar por esa puerta estarán en una cancha de Hockey sobre hielo, salgan por la puerta que está del otro lado y en el corredor siguiente entren por la puerta de la derecha, hablen con el estudiante que está dentro de esa habitación y conseguirán la **Card Key 2**.

Importante: Luego de que consigan la **Card Key 2**, vuelvan a la pista de Hockey sobre hielo que está en ese nivel y quédense ahí.
La razón de esto es que los enemigos que los atacan en este lugar son muy fáciles de vencer y además les van a dar mucha experiencia, desde ya les aclaro que éste es uno de los mejores lugares de todo el juego para subir el nivel de los personajes rápidamente y sin riesgo, así que les sugiero que se queden peleando aquí, por lo menos hasta que **Squall** sea de nivel **42**, aunque si quieren quedarse para subirlo un poco más, mejor para ustedes.

Cuando hayan subido el nivel de sus personajes lo suficiente, vuelvan al lugar en donde estaba la escalera que subía al primer piso, pero ahora sigan subiendo hasta el piso que sigue, abran la puerta y sigan avanzando hacia la izquierda.

Al llegar al final del camino salten hacia abajo y caerán en el patio del Garden, si abren la puerta de la derecha de ese lugar, podrán volver a donde estaba el Save point.

Si quieren vayan a grabar el juego, luego vuelvan al patio y sigan avanzando hasta la izquierda hasta llegar a la sección central de ese Garden.

En el centro del Garden hay un poderoso GF, pero antes de atacarlo busquen un Save Point que está en ese mismo lugar y graben, porque la pelea con este GF no va a ser cosa fácil.

Cerberus

Primero que nada, tengan en cuenta que este bicho es inmune a los poderes del viento y es capaz de absorber los poderes de la electricidad, así que nada de atacarlo con **Pandemona** ni con **Quezacotl**.
Para enfrentarlo, primero que nada hagan que por lo menos Squall y otro personaje se pongan un hechizo llamado **Float**, porque de ese modo evitarán ser dañados por los poderosísimos ataques por tierra de este GF, como **Quake**.
Después usen el hechizo Haste para acelerar a sus personajes y por último usen el poder de Carbuncle.
Para atacar, usen principalmente a **Siren**, **Shiva** e **Ifrit** y cuando vean que Cerberus usa un poder llamado **Triple**, tírenle un hechizo de **Dispell** lo más rápido posible, porque si no anula los efectos de ése poder, se van a ver en problemas.



Luego de vencer a Cerberus, asígnenselo a algún personaje, entren al menú de los GF y hagan que aprenda una habilidad llamada **Auto Haste**, al usar ésta habilidad con algún personaje lograrán que en los combates esté permanentemente acelerado como si estuviera bajo los efectos del hechizo **Haste**.

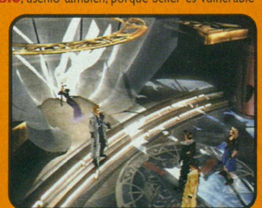
Ahora tomen el corredor que está arriba a la izquierda y exploren las habitaciones del pasillo que sigue, en una de ellas se encontrarán con otro estudiante y si le hablan van a conseguir la **Card Key 3**.

Cuando la tengan vuelvan al lugar en donde estaba el primer **Save Point** (en donde están sus amigos) y desde ahí vayan al primer piso (en donde estaban **Raijin y Fujin**).

En ese piso hay un ascensor, que antes estaba cerrado con una **Lock 3**, pero ahora podrán usarlo, así que súbanse y cuando lleguen arriba los estarán esperando **Edea** y su títere preferido... **Seifer**.

Seifer

Ahora Seifer ha aprendido algunas cosas nuevas y ahora es un rival un poco más digno, para combatir con él primero les conviene usar el poder de **Cerberus**, porque de ese modo podrán usar la magia tres veces en un solo turno con cada personaje, luego de eso usen el hechizo **Haste** (usen la magia en modo **Triple**) en sus personajes y también un hechizo llamado **Protect**.
Para combatirlo usen el poder de **Ifrit**, **Shiva** y **Quezacotl** y en caso de que alguno de ellos quede fuera de combate usen magia común en modo **Triple**.
Si tienen un hechizo llamado **Bio**, úsenlo también, porque Seifer es vulnerable a sus efectos (veneno).
Si en algún momento **Seifer** usa hechizos como **Regen** o **Aura**, anulen sus efectos con un **Dispell**, cuando estén por liquidarlo él empezará a usar ataques especiales, así que traten de mantener el nivel de energía de sus personajes elevado y este tipo es pan comido.



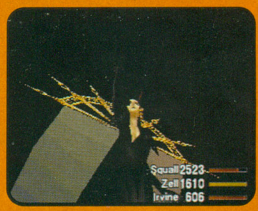
Al caer Seifer, Edea escapará hacia el auditorio, así que ahora tomen el ascensor una vez más y cuando se bajen de él sigan avanzando por el corredor de ese piso hasta llegar a los balcones que están encima de la sección central de ése Garden (encima de donde pelearon con **Cerberus**).

La entrada del auditorio (**Auditorium**) está justo del lado derecho de ese piso, vayan hacia allá, cuando entren llegará **Rinoa** y al mismo tiempo **Edea** se hará presente, pero antes, tendrán que apalear a Seifer una vez más.

Esta vez Seifer no les va a traer problemas, así que basta con que lo ataquen de la misma forma que en el encuentro anterior y listo, lo que les recomiendo es que traten de salir de la pelea con este pibe con tanta energía como puedan, porque con Edea la cosa se complica.

Edea

Lo primero que tienen que hacer ahora es usar el comando **Draw** con **Edea** y quitarle un GF llamado **Alexander**, luego de eso usen el poder de **Cerberus** para activar el modo **Triple** y cuando lo tengan listo usen hechizos **Haste** y **Shell** en sus personajes.
Después usen a **Carbuncle** y empiecen a atacar a la maga con los otros GF, (menos con **Diablos**), esta vez, Edea usará magia mucho más poderosa, incluyendo el hechizo **Death**, que es capaz de matar a un personaje de una.
Si ella elimina a los GF que estén usando, entonces atáquenla con magia común y si en algún momento usa hechizos como **Reflect**, **Regen**, **Double** o **Triple**, anulen sus efectos con un **Dispell** y si los afecta con el hechizo **Silence**, podrán curar sus efectos con un poder llamado **Esuna** y no tardarán mucho en vencerla.



Cuando Edea es derrotada, se arma una gran confusión y el próximo mes vamos a ver cómo sigue todo esto, así que nos vemos.


CLUB TAKU
ULTIMAS NOVEDADES!
TENEMOS EL GAMEBOY COLOR POKÉMON EDITION
NINTENDO 64: JET FORCE GEMINI - DONKEY KONG 64 RESIDENT EVIL 2 - WIN BACK
PLAYSTATION: FORMULA 1 99 - KNOCKOUT KING 2000 FIFA 2000 - GTA 2 - READY 2 RUMBLE
DREAMCAST: SPEED DEVIL - TRICKSTYLE - BASS FISHING HOUSE OF THE DEAD 2
GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS
ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO
Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

Championship Motocross

Para hacer funcionar estos trucos, pongan cada código en el lugar donde va el nombre del piloto en el modo Championship:

Todas las categorías
ALL EVENTS

Todas las pistas
DIRT TRACKS

Modo Mirror (Se selecciona en Race Settings - Options)
OPPOSITE LOCK

Secuencia de Video de FOX (Terminen alguna categoría primero: 125 , 250 o 500 cc)
LIVE ACTION



Grand Theft Auto 2

Para hacer funcionar estos trucos, pongan cada código en el lugar donde va el nombre del jugador:

Selección de Nivel
ITSALLUP

Energía Ilimitada
LIVELONG

Todas las armas
NAVARONE

Multiplicador x5
HIGHFIVE

10 Millones de puntos
BIGSCORE

Modo Debug
NOFRILLS

Sin policía
LOSEFEDS

Wanted Level al máximo
DESIRES

Más dinero
MUCHCASH

Xena: Warrior Princess

Estos trucos se ingresan en el menú principal. Si los ejecutaron correctamente van a escuchar un sonido.

Invencibilidad
↑(3), Círculo, Cuadrado, ↑,→, ←

Armadura y Ataque al máximo
Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado(2), ↑(3)



Pac-Man World

Continues Extra
Seleccionen modo "Clásico". Luego, y antes de comenzar un juego con Start, presionen Select para elevar el número de continues hasta 99.

Hot Wheels

Utilizen alguna de estas combinaciones en el menú principal para activar los siguientes trucos. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Turbos Infinitos
R2, L1, Cuadrado, Triángulo, R1, L2, L1, R2

Coche TowJam
Cuadrado, Triángulo, L1, R1, L2, R2, Cuadrado, Triángulo

Coches pequeños
Cuadrado, R2, L2, Triángulo(2), L2, R2, Cuadrado

Ruedas grandes
Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, R1(2), L2(2)

Gráficos sin texturas
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Sonidos "Dude"
R2, R1, L2, R2, Cuadrado, Triángulo, L1, R1

Running Wild

Estos trucos se activan eligiendo "Options" del menú principal y luego entrando a la pantalla "Secret Options", donde tienen que usar las siguientes combinaciones:

Jugar como Blizzaro
↑, ↓, L1, Círculo(2), R1, R2, L1

Jugar como Kostra
↑(2), Cuadrado, L2, R2, L2, R2, ↓

Jugar como Lunarr
↓(2), L1, ↑, Cuadrado, R2

Jugar como Pyro
↑, ↓, Círculo, ↓, L2, ↓, R1, L2

Jugar como Rex
L2, R2, R1, ↑, Cuadrado, R2

Jugar como Tox
Círculo, ↑, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, R1, L1

Juego Rápido
Ganen el modo "Challenge" en dificultad Medium para habilitar una opción secreta que da más velocidad al juego.

Gente Pequeña
Ganen el modo "Challenge" en Easy para habilitar una opción que hace pequeña a la gente. Además, el nivel Jungle en dificultad Medium estará habilitado.

Crash Team Racing

Demo de Spyro 2
En el menú principal mantengan apretado **L1+R1** y presionen **↓, Círculo, Triángulo, →**

Copa Red Gem
Recolecten las cuatro monedas rojas en modo aventura.

Correr como Ripper Roo
Ganen la Copa Red Gem para habilitar a Ripper Roo.

Copa Green Gem
Recolecten las cuatro monedas verdes en modo aventura.

Correr como Papu Papu
Ganen la Copa Green Gem para habilitar a Papu Papu.

Copa Blue Gem
Recolecten las cuatro monedas azules en modo aventura.

Correr como Komodo Joe
Ganen la Copa Blue Gem para habilitar Komodo Joe.

Copa Yellow Gem
Recolecten las cuatro monedas amarillas en modo aventura.

Correr como Pinstripe
Recolecten las cuatro monedas púrpura (niveles "crystal") en modo aventura.

Copa Purple Gem
Ganen la Copa Blue Gem para habilitar Komodo Joe.

Correr como Fake Crash
Ganen la Copa Purple Gem para habilitar a Fake Crash.

Pista Turbo
Ganen la Copa Blue Gem para habilitar Komodo Joe.

Correr como N. Trophy
Completen el nivel "Roos Tubes" en modo Time Trail para habilitar a N. Trophy.

Nuevas Arenas de Combate
Completen el juego en modo de un solo jugador arcade en "Easy", Medium y Hard para habilitar cuatro nuevas arenas.

Road Rash 64

Las siguientes combinaciones se ingresan en el menú principal. Se escuchará un sonido si lo hicieron correctamente.

Todas las motos y pistas
C-↑, C-←(2), C→, L, R, C-↓, Z

Scooters
C-↓, C-→, C-↑, C-←, Z(2), L, C-←

Modo Cop
Z, C-←, C-↓, C-←, Z, L, R, C-↓

Nivel Insanity
C-↑, C-←, C-←, C-→, L, R, C-↓, Z

Stage 2
R, C-→, Z, R, L, C-↑, C-←, C-↑

Stage 3
R, C-→(3), R, C-←, C-↓, Z

Stage 4
R, C-→, C-↓, C-←, C-→(2), Z, L

Stage 5
Z, C-→, C-↓, C-←, C-→(2), Z, L

Motos Extra
Completen todas las carreras en "Big Game mode" para habilitar dos motos que sobrepasan las 300 Mph.

Comienzo rápido
Al comienzo de la carrera mantengan apretado **A** para salir más rápido.

Colores Alternativos para la moto y su piloto
En la pantalla de selección de motos en modo Multi-player, apreten **↑** o **↓**.





Ready 2 Rumble

Estos trucos se ingresan seleccionando "Championship Mode", luego "New Game' y poniendo las claves como nombre de gimnasio.

Categoría Bronce
RUMBLE POWER
Este código también habilita a Kemo Claw cuando estamos en modo arcade

Categoría Plata
RUMBLE BUMBLE
Este código también habilita a Bruce Blade cuando estamos en modo arcade

Categoría Oro
MOSMA!
Este código también habilita a Nat Daddy cuando estamos en modo arcade

Categoría Campeón
POD 5!
Este código también habilita a Damien Black cuando estamos en modo arcade

Fondos Alternativos
Pongan la fecha del sistema en 31 de Octubre para que algunos espectadores se conviertan en esqueletos, y 25 de Diciembre para que en los rings donde peleamos por premios aparezca un árbol de Navidad.

Vestimentas Alternativas
En la pantalla de selección de personaje apreten **X+Y**.

Ayudante Gnomo (Leprechaun)
En la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **X** y presionen **L+R**.



Hydro Thunder

Comienzo Rápido
Este truco se hace con el controlador del jugador 1. Mantengan apretado **L** durante la cuenta regresiva de la carrera. Suelten **L** y mantengan apretado **R** cuando la cuenta llegue a 3. Suelten **R** y mantengan apretado **L** cuando la cuenta llegue a 2. Suelten L y mantengan apretado **R** cuando la cuenta llegue a 1. Si hicieron todo bien el bote saldrá más rápido y obtendrán un turbo de 4 segundos.

Readers Corner

correo de lectores

Gabriel de Wilde

Sres. de Next Level:

Hola, mi nombre es Gabriel y tengo 14 años, y les escribo porque yo compro la revista, pero a mi me gusta Nintendo y a ustedes no, ese es el problema. Me encanta la forma que hacen la revista, pero no se por qué les desagrada tanto Nintendo, los juegos son los mejores (y no me vengan con que Ape Escape supera al Mario 64 porque no se la cree nadie) la Dreamcast me parece aburrida y sin chiste, Sega siempre lleva las de perder y por si no lo sabían siempre que chateo todo el mundo me habla del Nintendo 64.
¡Ah! En él número 8 (creo) en First Approach, hay un juego llamado Monster Rancher (o algo así) y me quería matar!, ES LA COPIA DE POKEMON!!!!!!!!.........Y HASTA HABIA UNO QUE SE LLAMABA GOLEM, igual que un Pokémon (y todos los nombres están registrados por Nintendo).
Otra cosa, Mario fue, es y será el rey de los videojuegos, porque Sonic no le llega ni a los tobillos, Mario siempre tuvo fama y la seguirá teniendo y la Playstation en México es como decir acá Sega Genesis.
Además Nintendo se está llenando de guita con Pokémon (un juego que es de 8 bits) y es mejor que todos los de Playstation juntos.
Así que no digan que Nintendo siempre lleva las de perder porque no es cierto, es la que más guita tiene!!
Además los juegos de Dreamcast son todos iguales, pelea, carreras, deportes, y el único que conozco de aventura es el Sonic (una mi....).
Bueno me despido, y por favor, publiquen este mail o mándeme una respuesta, quiero saber su opinión.

Atte. Gabriel.

Gabriel, lamento decirte que estas equivocadísimo. En Next Level no odiamos a Nintendo ni mucho menos. Tuvimos ciertos problemas con los distribuidores de acá, porque no entregan material para trabajar (ni juegos, ni información, ni nada) y dependemos de nuestra gente en el exterior para que nos envíe todo el material. Pero más allá de eso amamos a Nintendo tanto como a cualquier otra empresa de juegos exitosa. Para empezar te aclaro unas cosas. Pienso que algunas de las mejores horas de mi vida (jugando, por supuesto) las pasé con Mario 64, Banjo Kazooie, Blast Corps (¡una maza!) y por supuesto Zelda: The Ocarina of Time, y no veo la hora de poner mis manos sobre la versión completa de Donkey Kong 64. Pero tenés que reconocer que últimamente la Nintendo 64 se está quedando y se hace urgente la salida de un nuevo sistema.
Respecto del tema de Pokémon, Monster Rancher y el nombre Golem, éste es un nombre que se usó en cientos de juegos de rol (desde Final Fantasy hasta la serie Ultima en PC) ya que es muy genérico. El Monster Rancher es MUY similar a Pokémon (aunque van por la segunda parte y el primero salió bastante cerca de los de Game Boy, así como también lo es el Jade Cocoon). Es obvio que Nintendo está haciendo un dineral pero casi todo con Pokémon y en Game Boy, no en la Nintendo 64 (Pokémon Snap fue un éxito pero no es comparable con las versiones Blue, Red y Yellow de Game Boy que ya llevan vendidas en conjunto más de 6 millones de unidades) por lo que no tiene mucho sentido comparar. Por último, cuando te metas a chatear tratá de entrar en algún otro lugar que no sea de Nintendo y te vas a encontrar con gente que no opina igual que vos, ni sobre la Dreamcast ni sobre la supremacía de Nintendo, que, te vuelvo a repetir, la consideramos de las mejores que existen en el mercado, aunque para nosotros estén atravesando una etapa de transición.

Luis Federico Bloomer-Reeve

¡Hola amigos Next Levelianos!

Estoy muy contento ya que me compré el Soul Reaver (increíble) que aunque no está a la altura de Final Fantasy 8 (FF8) es genial, descontando la dificultad y creo que el puntaje que le dieron en el N°9 está perfecto.
Bueno vamos al grano:
1 - ¿El Final Fantasy Anthology es mejor o peor que el FF8?
2 - ¿Me recomiendan FIFA 2000 de Play si tengo FIFA 99 para PC? ¿O Winning Eleven 4?
3 - ¿Les pido como ya muchos que por favor pongan la guía de FF7?
4 - ¿Hay trucos para el Soul Reaver (que no sean Game Shark)?
5 - ¿No saben si el Duke Nukem Forever va a salir para alguna consola? ¿Y el Quake III?
Pienso que en Nivel X pasan buenos juegos pero el resto ¡¡¡Son de madera!!! (Aunque están aprendiendo, sobre todo Natalia Dim).
¿Que pasó con la sección de Image Gallery en el N°10? ¿Se la saltearon o qué? Porque estaba joya al igual que el resto de la revista

¡Luis! Nos alegra que como vos, muchísimos chicos nos hayan comentado que descubrieron esta joyita de la Playstation, aunque ahora también sale para Dreamcast y para el Atari 2600. Bueno para este último no, pero para la Dreamcast seguro. Por cierto que es un juego muy interesante, con una trama alucinante, aunque es bastante difícil. Para los que se lo perdieron les recuerdo que en el número 3 de esta revista (donde fue tapa) hay un informe sobre este juego y en los números 9 y 10 la solución completa. Si se lo perdieron hasta ahora, ¿qué están esperando? Por otro lado compararlo con un juego de rol como el Final Fantasy no nos parece demasiado acertado ya que son dos juegos diferentes en casi todos sus aspectos, por lo que cada uno va a preferir el de su género favorito. Ahora let's go to las respuestas, ¿ok?
1 - Es diferente. Final Fantasy Anthology es una compilación de dos juegos clásicos de la saga (con los gráficos tal cual a los de Super Nintendo) aunque con algunos agregados como escenas rendereadas como las de su excelente octava entrega. Aunque estos tipos de juegos sí son iguales, si lo mirás por el lado tecnológico el VIII lo parte al medio al Anthology, pero por otro lado los argumentos de las dos partes de la compilación, tienen las mejores tramas de la historia de los juegos de rol. Igualmente en nuestro próximo número tendremos este pack analizado por nuestros expertos con el veredicto final.
2 - Sí. Sí. Sí. El FIFA 2000 es el mejor juego de la saga. Aunque el Winning Eleven sigue siendo nuestro juego de fútbol favorito, por lo menos por ahora. Habrá que ver el puntaje del FIFA 2000 en el próximo número...
3 - Ya sabemos. El dilema como dijimos antes es que realmente no nos causa gracia hacer una guía de un juego tan viejo (¡y que encima ocuparía varias páginas de la revista porque es larguísimo!) pero estamos viendo la forma de cómo resolver este tema. En poco tiempo tendrán una respuesta a sus pedidos. Sólo tengan un poco de paciencia.
4 - Hay y varios, desgraciadamente nuestro hacker sacó decenas de trucos que no pudimos publicar por falta de espacio, pero acá te damos uno esencial que sirve para tener inmunidad. Primeramente para entrar al menú de Cheats al final de la segunda animación mantene apretado Select y el botón del cuadrado. Luego pone pausa, mantene apretado L1 y R1 y apretá arriba 3 veces, derecha, triángulo, cuadrado y derecha nuevamente. Si lo hiciste bien escucharás un grito.
5 - Por ahora no están anunciados ninguno de los dos. Lo que sí te podemos decir es que por la calidad que parecen que van a tener estos dos títulos, sólo sería posible hacerlos en las consolas de última generación (léase Dreamcast, Dolphin o Playstation 2).
La sección Image Gallery desapareció momentáneamente por la cantidad de cosas que teníamos que publicar y el poco espacio disponible. Como verás este mes te presentamos dos soluciones completas regrosas y la segunda parte de la del Final Fantasy VIII, además pensá que estamos en la época del año donde salen una cantidad increíble de juegos, por lo que el espacio es tremendamente escaso. Pero quedate tranquilo que va a volver, y con todo.

Santiago Germino
royconejo@sagersoft.iwarp.com

Amigos de Next Level:

Hola, me llamo Santiago Germino, tengo 19 años y aparte de felicitarlos por la revista... (ya deben estar cansados de todo eso) me voy a poner serio y voy a hablar un poco sobre Nivel X, así se aclara de una vez por todas este asunto.
No sé si Natalia es un bomboncito (si me deja lo compruebo). Pero como todo el mundo sabe, no es una experta en esto de los videojuegos. Así y todo se las arregla muy bien en las notas, y como persona que no lo sabe todo, pregunta lo que cualquier persona que se inicia en esto preguntaría. Eso es perfecto para el programa, ya que mucha gente que lo ve (y no tiene experiencia en este tema) tiene las mismas dudas.
Quiero dejar dos cosas claras (según lo que a mí me parece):
1: Este programa está dirigido a gente con ese nivel de conocimiento.
2: También a chicos (es el Magic Kids, aunque mucha gente grande lo vea).

Entonces, el programa está perfecto y es muy divertido para esta gente, y los que tienen años en esto, que no digan por ahí que el programa es malo y que ellos no saben nada. El que tiene un nivel más avanzado (incluso programadores) quizá miren este programa sólo para divertirse, entonces no digan que Natalia no sabe nada. Tiene ese nivel, y listo.
Aclarado esto, me gustaría hacerles unas preguntas:
1 - ¿Dónde están los representantes de Sega que iban a venir acá? Son como los de Nintendo, o no existen (que es casi lo mismo).
2 - ¿Saben si sale para Dreamcast el Super GT, Daytona 2, y una versión decente del 1? (La de Saturn es horrible).
3 - ¿La Play2 no salía en Diciembre en Japón? Quiero una PS2!!! No aguanto mas!!!

Bueno, espero la próxima vez escribir algo más divertido, pero ¡¡¡TUVE QUE DEFENDER A NATALIA!!!

Hasta la próxima, sigan así! Y si no es mucho pedir por favor, publiquen mi carta! Chau.

Mirá Santiago, me parece que vos sos un vivo bárbaro... Primero decís que no sabés si Natalia es un bomboncito, ¡pero la defendés como si estuvieras enamorado! Bueno, hablando en serio, publicamos tu carta porque sos el que más clara la tuvo sobre la esencia del programa que es justamente orientar a los principiantes o jugadores más chicos. Respecto del nivel de Natalia no queremos crear una nueva discusión por lo que para ser imparciales le ponemos que tiene un Nivel X y listo (hahahaha qué gracioso que soy... ejem...) Mejor, pasemos a las respuestas...
1 - Los de Sega por ahora no aparecieron y créenos que seríamos de los primeros en enteramos. Lo de Nintendo no te entiendo bien qué querés decimos ¿que los de Nintendo aunque estén acá no existen? Nosotros pensamos lo mismo.
2 - De todos los que nombrás sale el Super GT (que va a dejar atrás al de los fichines) que por lo que pudimos ver hasta el momento (va a haber un informe especial en el próximo número) va a hacerle una fuerte competencia al Gran Turismo 2 de la Play.
3 - No, sale en Marzo. Y en Estados Unidos unos meses más tarde.

Tuvimos que cortar la parte donde invitás a la gente a que entre a tu página ya que lo único que aparecía era un número y un banner. Cuando la tengas preparada, avisanos. Bye!

el CAbe

¡Buenas gente de Next Level!

Por supuesto, antes que nada los felicito muchísimo por su gran revista (de las mejores que hay en el mercado.)
Por suerte soy poseedor de la mejor consola que existe en el mundo actualmente (obvio la play).
Me dirijo a Uds. para hacerles una consulta que desde ya hace unos meses me tiene sin dormir y no encuentro la respuesta.
Es sobre la copia de juegos de play. Todos sabemos que las casas en donde compramos juegos a $5, $6, $7, $8 o $10 nos están vendiendo una copia.
Mi pregunta es:
1) ¿Esta copia es directa del CD original o puede serlo también de otras copias?
2) ¿El proceso para copiar los cd's es el mismo que hace esa gente que nos ofrece copias de CD's de música? ¿Es decir, la gente que copia cd's de música puede hacerlo también de juegos de play o es otra forma de copiar?
3) ¿La gente de Sony no se preocupa por hacer que sus juegos sean "incopiables"?
4) ¿Alguien que compra uno de esos juegos en cualquier casa de consolas puede hacerle copia también a ese?
¿Se hace normalmente o se necesita una copiadora especial o programas o algo así?

Muchas gracias, espero su respuesta aunque sea por mail.

el CAbe 17 años (Morón)

PD: Ojalá se pueda cortar esto de la piratería para demostrar que nuestro país tiene algo de "derecho".

Aquí llega la cura de tu insomnio, ¡las respuestas del Next Level Team!
1 - Puede serlo de las dos cosas (obviamente las dos igual de ilegales).
2 - Es similar, pero básicamente se siguen los siguientes pasos. Pero te repetimos, ¡es ilegal!
3 - Tratan de hacer todo lo posible, pero es medio difícil cuando hay cientos de personas en el mundo que se "divierten" justamente destruyendo estas protecciones.
4 - Si también es un delincuente, sí. No se hace normalmente, se necesitan programas y el equipo adecuado. Igualmente hay que tener en cuenta una cosa, no importa lo que se necesite o no, evidentemente los piratas saben conseguir el equipo que necesitan para su tarea, pero hoy por hoy hay una ley clara que protege el software bajo la ley 11.723 de propiedad intelectual. Mucha gente no razona de que éste es un delito PENAL, no un chiste entre amigos. El que es atrapado copiando juegos (sea uno, dos o mil) va a terminar con un proceso legal sobre sus espaldas, algo que realmente no creemos que le cause gracia a nadie. Si se acaba la piratería, nos beneficiamos todos, porque a la corta o a la largo los precios de los juegos (al subir las ventas) bajarían considerablemente.

Luis A. Coria

Simplemente necesito saber si existe una versión americana del juego Dance Dance Revolution ya que yo tengo el juego pero me parece que es el japonés, porque ustedes dieron un par de trucos que a mí no me funcionan. Es más, el juego me da varios trucos en pantalla, pero no se dónde tengo que hacer los movimientos. Les agradecería que me lo traduzcan y me contesten ya que estoy re-desesperado por la cantidad de trucos que tengo y la imposibilidad de poder realizarlos.
Aunque soy bastante grandecito leo su revista y me parece genial. Muy pocas llamaron mi atención habiendo tantas en el mercado y ustedes se ganaron la confianza de muchos lectores con mucha razón. No bajen los brazos y sigan haciendo esta revista con todas las ganas, ya que del otro lado muchas personas esperan ansiosas el fin de mes para comprarla.

GRACIAS POR SACAR UNA REVISTA COMO LA GENTE!!!!!

Luis, los trucos que pusimos son para la versión japonesa y funcionan a la perfección. Quizás tengas una copia (ya que según nos comentaron los de Konami, DDR tiene una protección contra las Playstation con chip) por lo que no sabemos cómo solucionarte el problemilla. Sorry.

Diego Schillaci

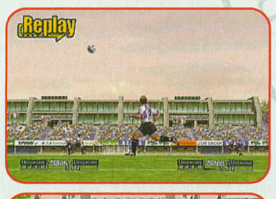
Amigos de Next Level:

Esta vez les escribo para agradecerles, porque gracias a todos sus informes, notas, comparaciones y noticias me he decidido a comprar la Dreamcast. Es sólo cuestión de tiempo que reúna lo que me falta (venía ahorrando para la play2). Espero que la gente de Sega no vuelva a llenar inocentes caras con pequeñas lágrimas cristalinas como lo hizo ya una vez con todos los que compraron la Sega CD. Yo, por mi parte, nunca compré un producto de Sega, al principio dudé de la capacidad de la Dreamcast (principalmente por lo del Sega CD) pero ustedes me convencieron y decidí que me la iba a jugar.
Igualmente me gustaría que me despejaran una pequeña duda, que me produce un minúsculo aunque perturbante temor: ¿Hay alguna manera de diferenciar la Dreamcast americana de la ponja, a simple vista? No vaya a ser que en el país de la generosidad y el respeto al prójimo me metan una japonesa... (tomando en cuenta que los juegos y periféricos de una no funcionan en otra).
Mi última pregunta es si me conviene empezar a ahorrar ahora para el Metropolis Street Racing, (que por la nota parece muy bueno, y la Dreamcast no tiene juegos tipo NFS).
¡AHH!, Me olvidaba, ¿Al comprar la Dreamcast me estaré perdiendo de futuras joyas de Konami al estilo MGS, o van a hacer juegos para la consola de Sega?
No tengo nada más que decir, excepto que continúen, que ya van a llegar a... ¡Los 12 N°s! y otra cosita más... Si la inversión de la Dreamcast me resulta más cara que hijo bobo, ya tengo un lugar donde tirar los cascotes que vengo juntando, ¡Si! ¡Si! ¡En sus cabezas! ¿Oh qué pensaron? ¿Qué me refería a la consola? (chistecito:))
¡Saludos para todo el Staff! (No defiendan a Nivel X, ellos tienen un medio y deberían poder hacerlo solos, ya sea mediante defensa pública o haciendo un programa que satisfaga a los televidentes).
Diciendo esto no quiero decir que hagan mal en defenderlos, ni que el programa sea malo, sola-

mente que me parece fuera de lugar en el Reader's Corner.

Viva Next Level, ¡para siempre en nuestra repisa!

Bueno, nos alegra (pese a la amenaza algo medieval de morir bajo una lluvia de cascotes) que te hayas decidido a invertir tu dinero ahorrado en una Dreamcast. Por ahora la máquina no decepciona y por lo que venimos viendo se viene cada vez mejor. Para que te hagas una idea, se acaba de anunciar (sobre el mismísimo cierre de la revista) el lanzamiento a principios de Diciembre en Japón de la esperada versión del Virtua Striker para Dreamcast!!! Es más, aprovechamos la ocasión (ya que el resto de la revista está totalmente terminada y en la imprenta) para mostrarles estas fotos exclusivas que nuestro informante amarillo consiguió para que las compartamos con todos ustedes. El mes que viene el informe exclusivo sobre su lanzamiento!!!







Ahora Diego, ¿te parece que te estás equivocando? Y sobre lo del Metal Gear Solid, podés ir viendo Now Loading de este mes para que tu cabecita estalle en mil pedazos. La diferencia entre la Dreamcast americana y la japonesa es que la de USA está fabricada en China (las nuestras tienen una etiqueta negra), y que incluye el módem sí o sí.
¡Hasta la próxima!

Readers Gallery

La sorpresa de este mes fue un "paquete" que recibimos de nuestro amigo Diego González (que anteriormente nos había mandado una hojita de árbol, ¿se acuerdan?). Bueno, ahora nos mandó un montón de cosas, entre las que estaba esta sensacional historieta. ¡Bien hecho, Diego!

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar